PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

88 • MAYO 2008 • 5,95 €
CANARIAS 6,10 €

SOLO 5'95 € REVISTA + BLU-RAY

¡SÚPER EXCLUSIVA! PS3

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

VIAJAMOS A JAPÓN PARA JUGAR A LA AVENTURA DEFINITIVA DE SNAKE

REPASAMOS TODA LA SAGA

GUÍAS COMPLETAS DE PATAPON Y GT5 PROLOGUE

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII
TODO SOBRE EL RPG MÁS ESPERADO DE PSP

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Time Crisis 4 + pistola (PS3)
- Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli (PS3)
- Everybody's Golf: World Tour (PS3)
- Buzz! Pop Music 40 P. + Buzzers (PS2)
- Ratchet & Clank: El Tamaño Importa (PS2)

LA NUEVA GENERACIÓN DE SUPERHÉROES MARVEL YA ESTÁ AQUÍ







RACE DRIVER GRID • SINGSTAR SUMMER PARTY • VIKING BATTLE FOR ASGARD
TOP SPIN 3 • BUZZ! EL MULTI CONCURSO • UEFA EURO 2008 • WIPEOUT HD...





GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros **JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario **JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario **ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio **JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa **ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas **CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución **VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing **MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), **FRANCISCO CABALLERO**
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing **MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector 902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



BAJAR EL RITMO



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Sólo salgo con mujeres en Semana Santa, así no me besan tanto»



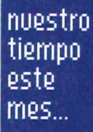
Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«¿Qué es mejor, cabeza de ratón o cola de león»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Cuando me aburro quedo con los compañeros de EGB»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Desde que me rapé el pelo me miran más los hombres»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«He estado en San Francisco y he vuelto hecho cisco»



Los tiempos están cambiando. Cada vez es más difícil y lleva más tiempo elaborar un videojuego bajo los designios de la nueva generación. Quizá nos venga bien cambiar el *chip* a todos para afrontar un nuevo orden de cosas con una clara premisa: menos juegos con más calidad. Esto supondrá una cadencia menor de lanzamientos, pero ganaremos en resultado final y tiempo de ahorro para adquirirlos. Lo que habrá que pedir por nuestra parte a esta nueva etapa son más horas de juego, funcionalidad On-line para multijugador y material adicional descargable, y el aprovechamiento máximo del hardware de la máquina, algo que poco a poco se está empezando a lograr. Lo mejor de todo esto es que el principal beneficiado será el usuario. Aprovecho la ocasión para daros las gracias por la gran acogida que ha tenido el Blu-ray demo. ¡Hasta el próximo número!

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



nuestro tiempo este mes...

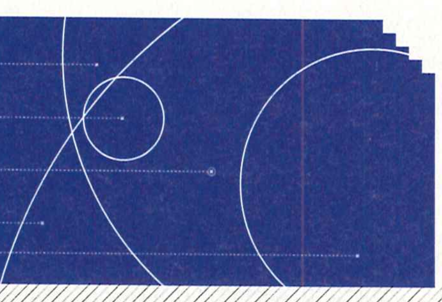
5 días a la semana aguantando los gruñidos de nuestro Director de Arte crepuscular.

34 minutos de descanso entre fiesta y fiesta es demasiado para un adulto (R. Dreamer).

5 seg. menos de vida cada vez que Nemesis nos cuenta su dieta alimenticia a base de pan líquido.

24 días seguidos aguantaron Curro y José Luis ametrallándose entre ellos vía On-line en COD 4.

7 horas jugando al Buzz! en la piscina (Anna).



sumario

#88
MAYO
2008



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde el Blu-ray.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



88 **EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR.** EL MEJOR ARCADE DE GOLF LLEGA A PLAYSTATION 3



PlayStation
Revista Oficial - España

154 **MÚSICA: EL CANTO DEL LOCO.** AHORA SON MÁS PERSONAS QUE NUNCA

64 **REPORTAJE MARVEL.** IRON MAN Y THE HULK REGRESAN A LAS CONSOLAS DE LA MANO DE SEGA

12 **BLU-RAY DEMO.** ¡DESCUBRE LO QUE INCLUYE EL DISCO DE ESTE MES!



112 **RACE DRIVER GRID.** LA NUEVA ENTREGA DEL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN DE CODEMASTERS



SONIC UNLEASHED

FECHA DE LANZAMIENTO
FINALES DE 2008

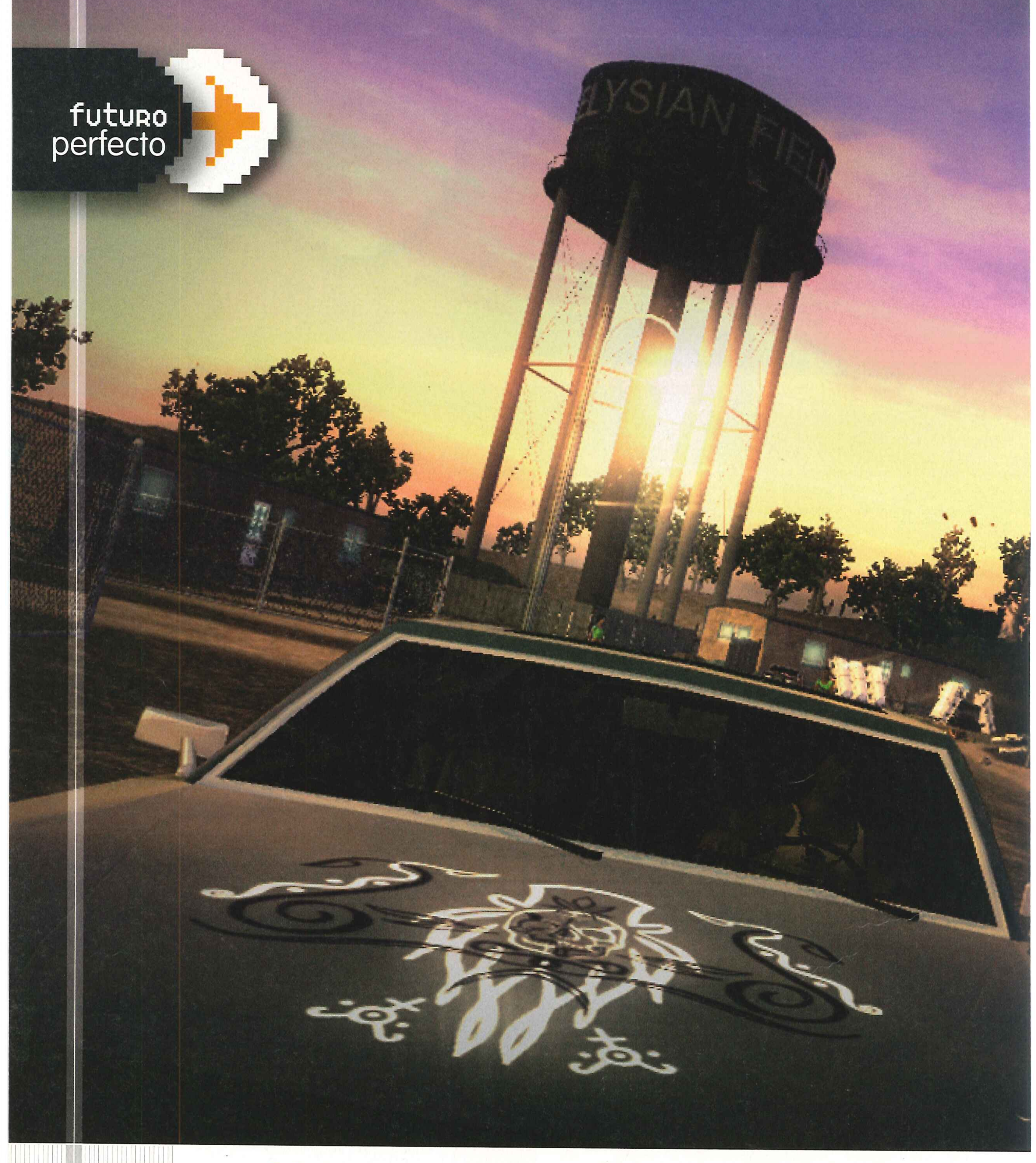
PS3

Para muchos ha sido casi como una revelación divina. Sonic, la emblemática mascota de **Sega**, regresa con un juego que, por fin, puede devolverle la gloria de sus primeras aventuras plataformeras. Tras la filtración de las primeras imágenes en Internet, **Sega** ha confirmado la existencia de ***Sonic Unleashed***: un juego de acción, plataformas y velocidad de vértigo, como las mejores entregas del erizo azul. ***Sonic Unleashed*** cuenta con un motor gráfico exclusivo, el *Hedhehog Engine*, el cual ha necesitado tres años de desarrollo. En esta aventura Sonic podrá pasar con absoluta fluidez de la perspectiva 2D a la tridimensional, bajo un entorno gráfico que sacará el máximo partido a la potencia de **PS3**.



Anillos dorados, escenarios espectaculares y velocidad de vértigo. Sin duda, parece que Sonic va a volver a las raíces que le convirtieron en un clásico.

« Alrededor del mundo. Sonic recorre todo el planeta y visita lugares reales, en una aventura de vértigo que le enfrenta de nuevo contra Dr. Robotnik.



SAINTS ROW 2

FECHA DE LANZAMIENTO
SIN CONFIRMAR

PS3 Una gigantesca ciudad, docenas de posibilidades y un único objetivo: ser el amo de las calles en *Stilwater*. **Volition** está empleándose a fondo con la espectacular secuela del juego de acción abierta, *Saints Row*. Esta aventura permitirá crear tu propia banda, eligiendo el aspecto de tu líder (desde un peligroso cachas hasta un simpático gordito, hombre o mujer), reclutando compañeros y customizando tu guarida y vehículos. El resto será acción de primera clase. Con una perspectiva en tercera persona o con vista sobre el hombro en los disparos, podrás vacilar a miembros rivales, enzarzarte en peligrosos tiroteos, usar escudos humanos, volar vehículos, enemigos... Ser malo va a ser muy divertido.

Acción y destrucción serán las constantes de Saints Row 2, con un motor gráfico especializado en daños para entornos, vehículos y personajes.







« El Rey de los Bajos Fondos. El juego tiene un completísimo editor de personajes y guarida, además de un apartado técnico espectacular.



El motor del juego va a permitir combatir contra aviones enemigos, a toda velocidad entre calles y edificios.

TOM CLANCY'S HAWX

FECHA DE LANZAMIENTO
OTOÑO 2008

PS3 Si hay un género que necesita un buen empujón en las consolas, ese es el de la acción con aviones de combate. Por suerte, **UbiSoft** va a proporcionarnos un título espectacular, gracias a la apuesta segura que es la imaginación del novelista Tom Clancy. En ***Hawx*** tendrás que librar una peligrosa batalla a bordo de un caza de última generación. Tu misión: llevar la libertad a un mundo controlado por organizaciones militares. ***Hawx*** contará con más de cincuenta aviones distintos a nuestra disposición, además de soporte para dieciséis jugadores en modo combate o cooperativo. Pero el aspecto más sorprendente será el detallado diseño de las ciudades en las que libraremos las batallas aéreas.

BLU-RAY DISCO DEMO

¡Prueba las últimas novedades de PlayStation 3 con nuestras demos!







1

874 MB

BLADESTORM: LA GUERRA DE LOS CIEN AÑOS

Nuestra demo te permitirá crear a tu propio mercenario y aprender a manejar el original título de Omega Force, mezcla de lucha y estrategia, a través de dos diferentes misiones.





2

1296 MB

FOLKLORE

Adéntrate en el mundo de los muertos con Ellen o Keats, aprende a enfrentarte a los Folks y termina un nivel completo en la tierra de los Faerys con cada uno de los dos protagonistas del juego.





3

360 MB

DEF JAM ICON

Este original beat'em-up protagonizado por estrellas del Hip-Hop pondrá a prueba tanto tu habilidad con el pad como tu sentido del ritmo. En la demo, podrás jugar con Big Boi y T.I. contra un amigo o contra la CPU.





4

640 MB

Devil May Cry 4

En esta completísima demo tendrás la oportunidad de ponerte en la piel de Nero a través de dos modos de juego: Exterminator, que pondrá a tu disposición un nivel completo y 10 minutos para terminarlo; y Executioner, que te enfrentará a dos «jefazos» del juego. Tendrás que acabar con dos Frosts y, después, enfrentarte al gigantesco Berial. ¿Serás capaz de vencerle?

Cómo instalar las demos:

Si tienes alguna duda sobre cómo instalar y disfrutar con nuestras demos, sigue estos tres pasos y no tendrás ningún problema.





PON EL BLU-RAY EN TU PS3
Al introducir el disco Blu-ray aparecerá un nuevo menú en el apartado «Juego» del XMB de tu PS3, llamado PlayStation Revista Oficial. Entra en este nuevo menú para ver el contenido del Blu-ray.





ELIGE TU DEMO PREFERIDA
Muévete por el contenido del Blu-ray hasta encontrar la demo que quieras instalar. Cuando hayas encontrado la demo que quieres, simplemente pulsa X sobre ella y comenzará a instalarse.





ARRANCA LA DEMO
Tras la instalación, el sistema te pedirá que pulses Círculo para salir de nuevo al XMB. La demo recién instalada aparecerá en el apartado Juego del XMB; selecciónala y pulsa X sobre la demo para jugar.



5 | 1133 MB



Turok
Conviértete en el legendario cazador de dinosaurios con nuestra demo. Tendrás que escapar de una terrorífica cueva y demostrar tu habilidad con el machete.



6 | 989 MB



Conflict: Denied Ops
Nuestra demo te ofrece la oportunidad de completar el nivel del Monasterio de Santa Cecilia solo, cambiando entre los dos protagonistas del juego, o con un amigo ¡a través de Internet!

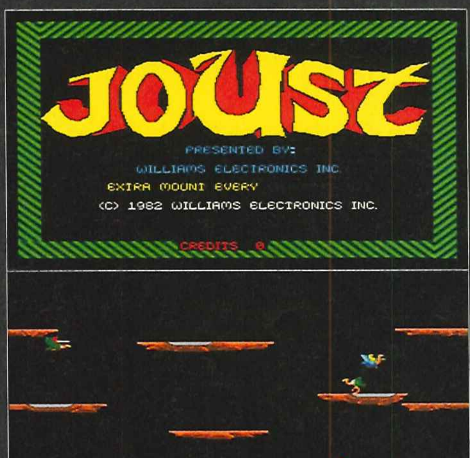
Clásicos
Este mes podrás disfrutar de cuatro grandes clásicos para recreativa creados por Midway.





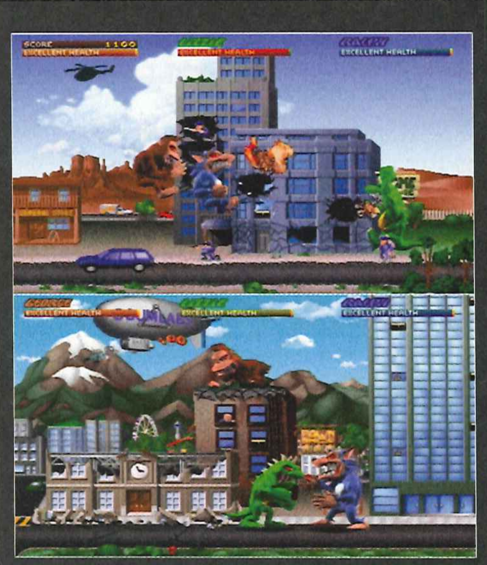
7 | 116 MB

GAUNTLET II
» Juega solo o con tres amigos simultáneamente a este clásico arcade laberíntico de perspectiva «aérea». Tienes tres minutos en nuestra demo, ¿hasta qué nivel serás capaz de llegar en ese tiempo?



9 | 51 MB

JOUST
» Nuestra demo te brinda la oportunidad de probar el mítico arcade de Williams durante un minuto. Tu objetivo será acabar con los demás enemigos cayendo sobre ellos o chocando desde una posición superior.





8 | 88 MB

RAMPAGE WORLD TOUR
» Toma el control de un monstruo y diviértete, solo o junto a otros dos amigos, destruyendo todas las ciudades que se te pongan «a tiro». Tienes tres minutos para disfrutar del juego completo en nuestra demo.



10 | 69 MB

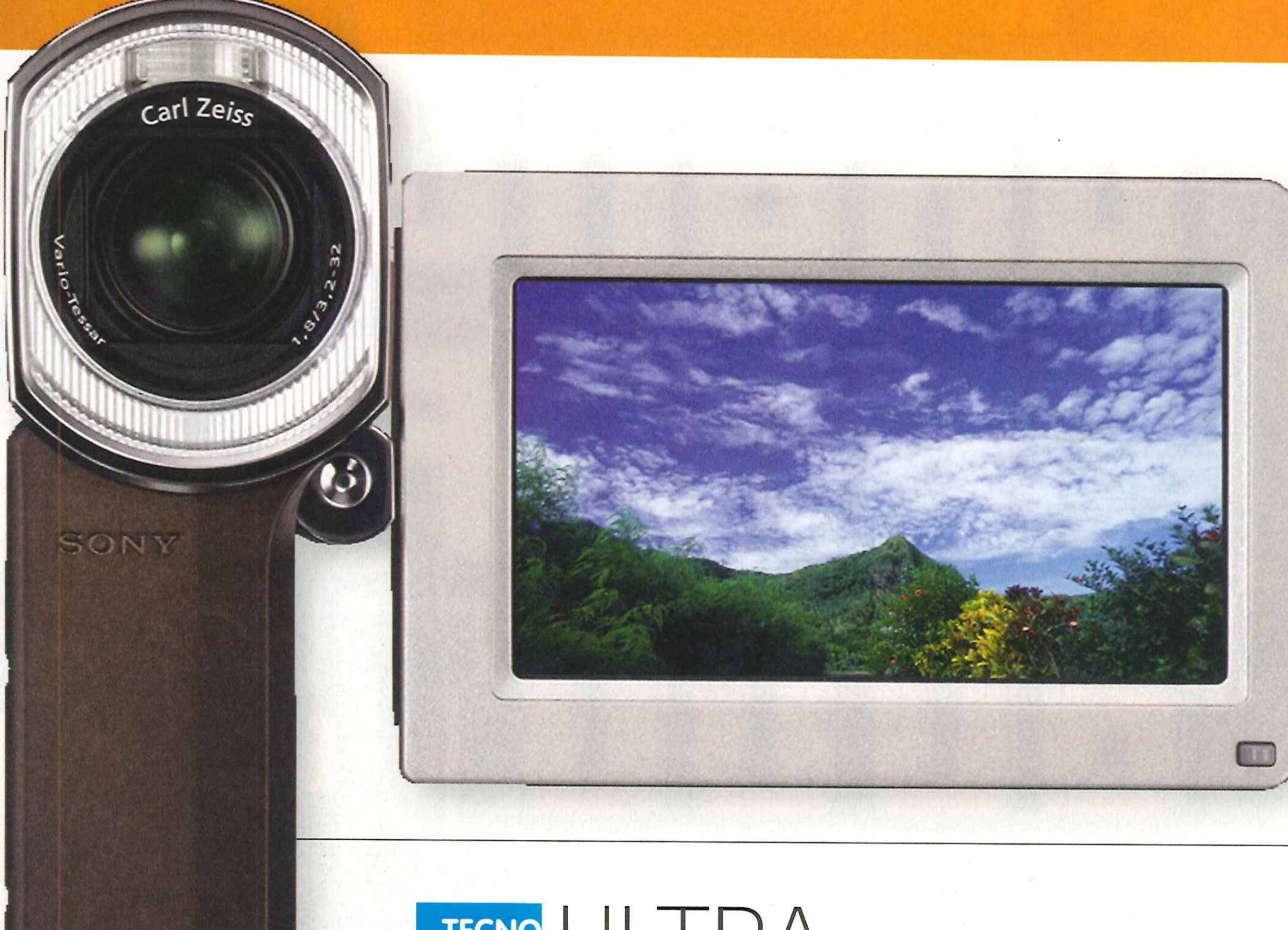
RAMPART
» Elige la posición de tu castillo, decide dónde poner los cañones y defiéndete de los ataques enemigos en este mítico juego de estrategia. La demo te permitirá disfrutar de la versión completa durante tres minutos.


18+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, el logotipo de Rockstar Games R, Grand Theft Auto y el logotipo de Grand Theft Auto son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. y "PLAYSTATION" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. Todas las otras marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.
Todos los derechos reservados.

PS3 PS2 PSP

news

Todo lo que necesitas para estar a la última



TECNO

ULTRA PORTÁTIL

Sony HDR-TG3

No hay otra cámara de vídeo de alta definición más compacta, pequeña y ligera en el mercado. Sony ha dado con la fórmula ultra portátil con un diseño innovador a la vez que ofrece las mejores prestaciones, pues graba en alta definición (1.920 x 1.080) en soporte Memory Stick (incluye uno de 4 GB). La HDR-TG3 va equipada con un micrófono zoom para que puedas captar el sonido del objeto o la persona que estás grabando de manera aislada. También posee tecnología de detección de cara que ajusta automáticamente el enfoque, la exposición, el balance de color y el tono de la piel para conseguir espectaculares retratos. **1.000 €** www.sony.es



Analizamos el mejor juego de golf de la historia de los videojuegos, ahora en PS3. Y te desvelamos todos sus secretos en una práctica guía que encontrarás en la página 134.

TRES DE NECESIDAD

Lo último para tu PlayStation 3 y PSP

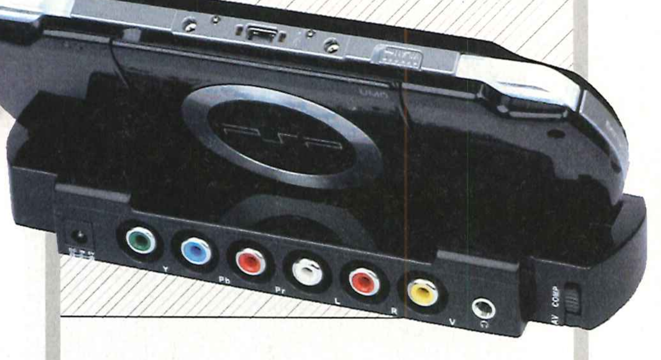


1 Wireless Keyboard

Escribe mensajes con rapidez con este teclado inalámbrico de 32 teclas que se coloca en el mando de PS3 y se conecta a través de un adaptador USB inalámbrico. Su precio es de 19,90 € y es de Logic 3.

2 Cargador PSP

Nobilis presenta este soporte para recargar tu PSP. Además, va equipado con salidas de vídeo y mando a distancia para que conviertas tu portátil en lector de vídeo DVD/DivX y MP3. De este modo, podrás ver tus pelis UMD en la pantalla del televisor. 29,99 €



3 Buzzers inalámbricos

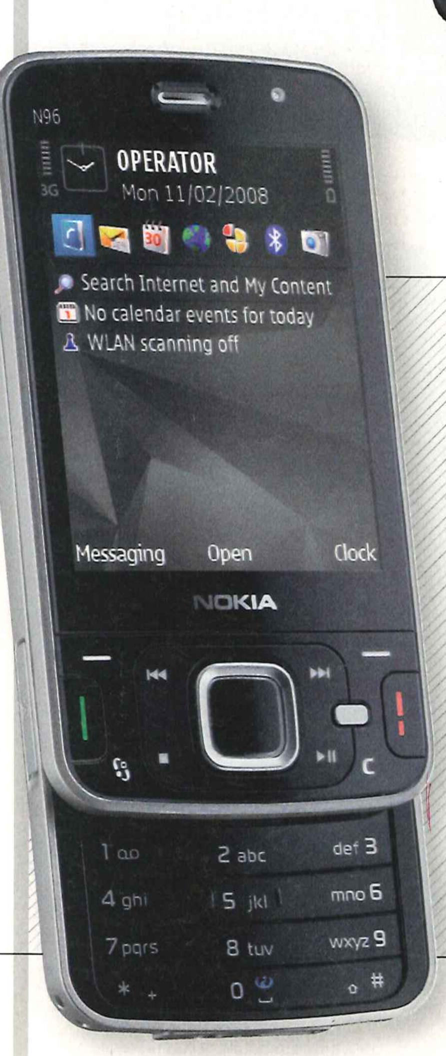
En junio se pondrán a la venta los nuevos Buzzers wireless, ya que se podrán adquirir junto con Buzz!: El Multiconcurso de PlayStation 3 por tan solo 69,99 €. Son algo más pequeños que los originales y utilizan (cada uno, son 4 en total) dos pilas AA.



¿UNA PLACA MILITAR?

Jabra BT3030

No, ¡son unos auriculares Bluetooth con mando a distancia! Y es que, a través de este mando a distancia tan cool, podrás manejar todas las funciones de tu móvil (o MP3) mientras lo llevas en el bolsillo. Podrás cambiar de pista, parar/reproducir canciones, cambiar el volumen y coger llamadas directamente desde el auricular. **69 €** www.jabra.com



MÁS QUE UN MÓVIL

Nokia N96

Optimizado totalmente para vídeo y TV, este móvil de Nokia posee 16 GB de memoria interna (con una capacidad de hasta 40 horas de vídeo en alta calidad y múltiples formatos) y una pantalla de 2,8 pulgadas. Además, presenta un teclado deslizante en dos direcciones. **550 €** www.nseries.com/n96



El detalle. Música bajo el agua.

Este reproductor MP3 Saytes Dolphin es resistente al agua, convirtiéndose en el reproductor perfecto para realizar cualquier actividad acuática. Es posible fijarlo en gafas y los auriculares quedan fijados al oído. Su precio es de 111,21 € (1 GB).

MINI TECLADO
diNovo Mini Logitech

Este minúsculo teclado, que incluso cabe en la palma de la mano, está pensado para aquellos usuarios que conectan el ordenador a la televisión. Cuenta con mando a distancia y placa táctil que se puede usar como ratón. Además, utiliza tecnología Bluetooth para evitar tener cables de por medio.
149,99 € www.logitech.com/

EQUIPO HI-FI
Giga Juke NAS-SC35HD

Se trata de un completo sistema de música con una capacidad de almacenamiento de unas 15.000 canciones. Estas, además, se pueden enviar por streaming a cualquier otra habitación de la casa o descargarlas a un reproductor MP3, móvil o PSP a una velocidad de hasta 10x. 399 € www.sony.es

ECHOCHROME

En mayo llega un nuevo «rompecabezas» a PSP y PS3. Un planteamiento y estilo gráfico sencillos para volver locas a tus neuronas. Objetivo: guiar uno o varios maniquís a la salida, jugando con la perspectiva para abrir camino.

El juego incluye cinco niveles exclusivos en los que la acción transcurrirá en primera persona, como en un FPS.

En Time Crisis 4 podrás comprobar que la pistola G-CON 3 es un arma muy precisa en manos expertas.

La pistola incorpora un joystick analógico para manejar al personaje y las cámaras en el modo en primera persona.

TIME CRISIS 4

PS3 A TIRO LIMPIO

Una entrega repleta de novedades y compatible con TV TFT y plasma

La franquicia *Time Crisis* siempre ha sido sinónimo de diversión. En esta ocasión, el título va acompañado de la pistola *G-CON 3* compatible con monitores TFT y plasma. Lleva incorporado un *joystick* analógico para un nuevo modo en primera persona, con cinco niveles.

Esta cuarta entrega dispone de cuatro modos de juego. En Misión Completa se mezclan los niveles originales con los de perspectiva en primera persona. La modalidad *Arcade* sigue el planteamiento típico de la saga. En Misiones *Crisis* tendrás que demostrar tu precisión con la *G-CON 3* en nuevas misiones tácticas. Y también se han incluido una serie de minijuegos, para uno y dos jugadores. ***TC4*** estará a la venta en abril a un precio recomendado de 89,99 €, con pistola.

EL LADO INDIE DE SONY

Sony C.E. ha apoyado el evento cultural *Suite Stolichnaya 28004* representado por **PlayStation b-side**, la cara alternativa de la compañía. El festival se celebró los días 10, 11 y 12 de abril en el madrileño barrio de Malasaña con la participación de bandas noveles y consagradas (*Delorean, Hidrogenesse* o *Cooper*). *SingStar* ha estado presente en la presentación y conciertos, para que los asistentes votaran sus canciones favoritas para *SingStore*.







MOTO GP

Capcom ha obtenido los derechos para desarrollar el título oficial de MotoGP durante cinco temporadas

Después del éxito obtenido con la publicación de *MotoGP 07* para **PlayStation 2**, **Capcom** ha conseguido los derechos para continuar desarrollando juegos y periféricos oficiales del Campeonato Mundial de motociclismo, *MotoGP*. El acuerdo se extenderá a lo largo de cinco años, durante los cuales **Capcom** podrá publicar títulos para **PlayStation 3** y **PlayStation 2**.

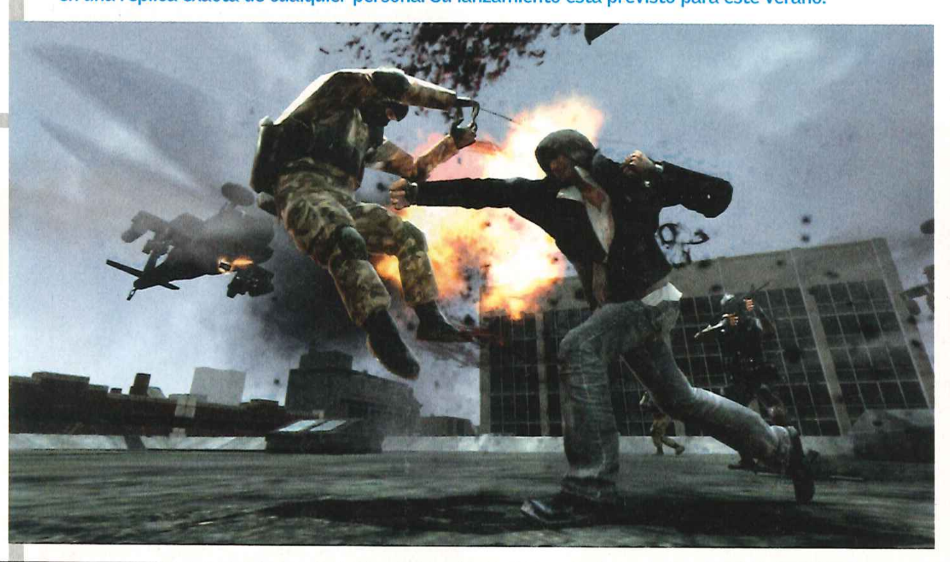
La intención de la compañía es comenzar con una entrega basada en la temporada 2008, que se presenta emocionante gracias a la incorporación del actual campeón de 250 cc, Jorge Lorenzo, que ya ha demostrado que no se lo va a poner fácil a Pedrosa, Stoner, Valentino Rossi y compañía.

Capcom publicará MotoGP 2008 en PS3 Y PS2

El juego ofrecerá los 18 Grandes Premios de *MotoGP* repartidos a lo largo y ancho del planeta, así como los equipos y pilotos que disputan esta temporada el Mundial.

NUEVAS IMÁGENES DE PROTOTYPE

Sierra Entertainment y **Radical Ent.** van desvelando con cuentagotas información sobre su próximo bombazo, ***Prototype***. La idea parece sacada de la serie Héroes y nos presenta un argumento que, si las imágenes no engañan, tiene pinta de convertirse en un título imprescindible para **PlayStation 3**. ***Prototype*** pretende revolucionar el género de juegos «open world», otorgando una libertad sin límites al usuario a través de Alex Mercer, su protagonista. Un humano que tiene la capacidad de transformarse en una réplica exacta de cualquier persona. Su lanzamiento está previsto para este verano.



TRES DESDE LA WEB

1 CRISIS CORE, WEB EN CASTELLANO

Si quieres saber todo lo que rodea a la precuela de Final Fantasy VII para PSP, visita www.crisicoregame.com/es. Descubrirás vídeos, capturas y mucha información en perfecto castellano.



2 LA PÁGINA DE BIONIC COMMANDO

También en castellano podrás encontrar la web de Bionic Commando en www.bioniccommando.com/es. Tráiler, comunidad, concursos y descargas en una página muy completita.



3 TNA IMPACT EN INTERNET

Midway ha anunciado el lanzamiento de la página oficial de su título sobre wrestling profesional, en www.tnagame.com. Vídeos, capturas e información actualizada al día.











BIONIC COMMANDO

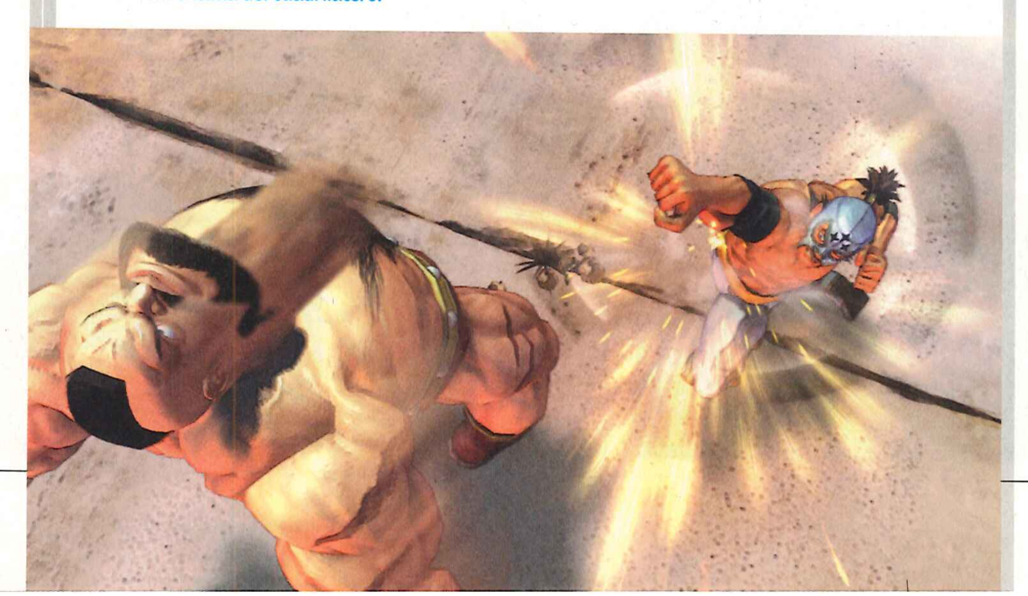
Capcom resucita su clásico para 8 bits veinte años después en PlayStation 3

La compañía japonesa se ha basado en el título que vio la luz en 1988 en **NES** para dar forma a un *shooter* de nueva generación. El protagonista es el mismo, Nathan Spencer (que en inglés contará con la voz del cantante de *Faith No More*, Mike Patton), mitad hombre mitad máquina gracias a su brazo biónico. Nathan puede disparar mientras está colgado boca abajo, balanceándose o escalando un edificio. Entre las novedades que ha desvelado **Capcom**, están los detalles sobre El Parque *Memorial*, un entorno pleno de naturaleza que contrasta con los rascacielos de *Ascension City*, y sobre un nuevo arma, la *AA-9 Hiker*.



STREET FIGHTER IV, UN NUEVO PERSONAJE

Desde **Capcom** nos llegan buenas nuevas. La compañía continúa revelando nueva información sobre el juego de lucha más esperado de los últimos tiempos. La última noticia se refiere a un nuevo personaje, La Fuerza, que se suma a la lista de luchadores en nómina como Crimson Viper y Abel. La Fuerza, además de ser un as de la lucha libre como profesional, también se deja llevar por su pasión como gourmet, aunque en este apartado no sea tan bueno como repartiendo justicia encima del cuadrilátero.





Más cartas para The Eye Of Judgment

Sony presenta un nuevo mazo de cartas, The Eye Of Judgment: Biolith Rebellion. El paquete incluye 30 cartas de invocación, 4 cartas de función y una guía del invocador; un sobre de expansión con 5 cartas comunes, 2 infrecuentes y una rara además de 4 cartas exclusivas.

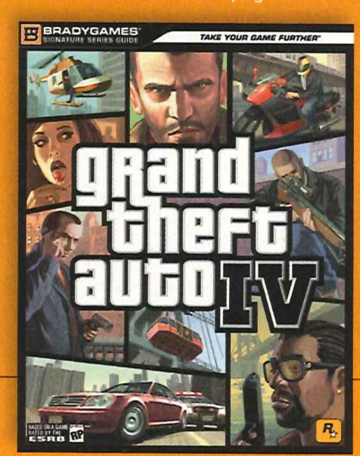
Nuevos mapas de Kane&Lynch: D.M.

Desde el 17 de abril hay disponibles cuatro nuevos mapas para el modo multijugador Fragile Alliance de froma gratuita en PlayStation Network. Bajo el título de The Dope Bag encontrarás escenarios únicos como Clean Cut, Hasta la Vista, Hooker's Trail o Flying High.



Proein distribuirá la guía de GTA IV

Proein Games ha alcanzado un acuerdo con la editora de las guías BradyGames, Dorling Kindersley Limited (DK), para publicar en España sus guías de juegos. La primera que Proein Games traerá a nuestro país será la guía oficial de Grand Theft Auto IV con 256 páginas.




www.granturismoworld.com
PLAYSTATION Network
POLYPHONY DIGITAL
3+
www.pegi.info
GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO™ THE REAL DRIVING SIMULATOR
CARA A CARA
GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR 5 Prologue™
EL NUEVO REFERENTE EN JUEGOS DE CONDUCCIÓN
- HD 1080p
- Carreras On-Line: Hasta 16 jugadores en pista
- 60fps y sonido 7.1
- Acceso a Gran Turismo TV
- Inteligencia Artificial insuperable
- El Mejor simulador de conducción nunca antes visto
This is living
PLAYSTATION 3



Aquí sí. Las disputas de 50 Cent en el juego no se resuelven con rimas y beat-boxing...

Todoterreno. En Blood On The Sand habrá también secuencias de conducción y aéreas, a bordo de un Blackhawk convenientemente armado.

GANGSTA PARADISE. La G-Unit (Guerrilla Unit o Gangsta Unit) es un grupo formado en Nueva York, que incluye a 50 Cent, Lloyd Banks o Tony Yayo, y que ha estado envuelto en varias «disputas familiares» con otros conocidos raperos como The Game o Ja Rule. Riñas basadas, afortunadamente, sólo en canciones repletas de insultos y amenazas multilaterales no cumplidas.

Siempre tendrás un compañero de la G-Unit a tu lado para cubrirte las espaldas.



« Por dinero. La historia del juego tiene lugar en un país roto por la guerra donde 50 Cent da un concierto. Un tipo roba el dinero para pagar al rapero, así que los chicos de G-Unit deciden ponerse manos a la obra.



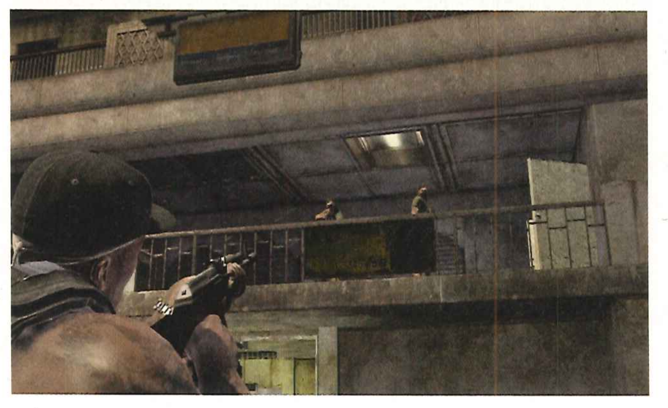
50 CENT: BLOOD ON THE SAND

RAPEROS A PRUEBA DE BALAS

Nueva entrega de la serie que hace gala del Hip-Hop más macarra y controvertido

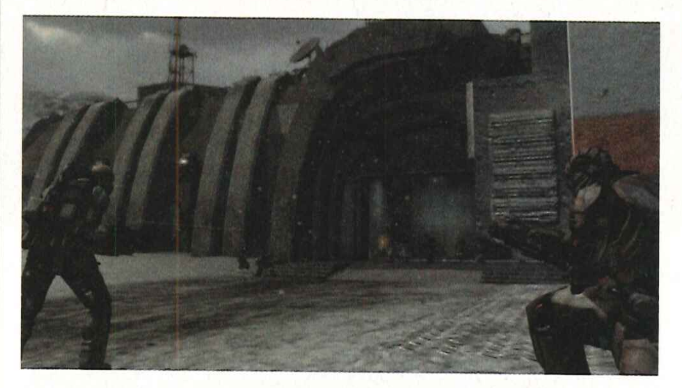
Después de *50 Cent: Bulletproof*, el juego protagonizado por el conocido rapero (50 Cent) que saliera en 2005 para **PlayStation 2**, llega ahora la secuela: ***50 Cent: Blood On The Sand***. **Vivendi** ya ha anunciado su próximo lanzamiento para **PS3** y ha confirmado que tanto el popular cantante como otros miembros de *G-Unit* (ver cuadro *Gangsta Paradise*) participarán en el videojuego poniendo sus voces y prestando su imagen en este título de acción *gangsta*.

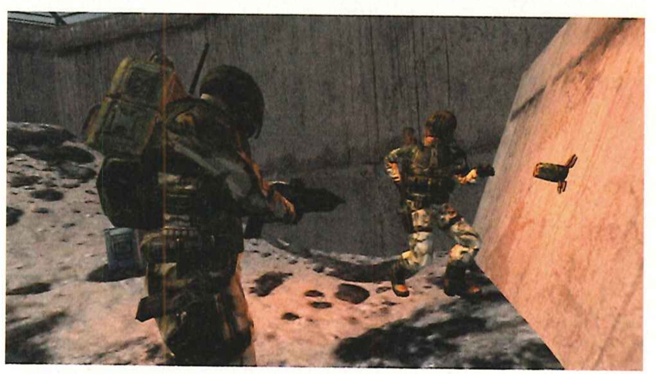
Bulletproof ya fue controvertido por su retrato poco amable de las confrontaciones entre miembros del mundo del *Hip-Hop*... discrepancias resueltas a tiros, claro. ***Blood On The Sand***, por su parte, desarrollado por **Swordfish Studios** para **Sierra Entertainment** (división de **Vivendi Games**), parece que continuará la misma fórmula, combinando *Hip-Hop* con una mecánica *shooter* que incluye modo multijugador cooperativo. Se avecina polémica.



» ¿Educativo? 50 Cent declaró sobre su primer juego que era educativo para los jóvenes, por cómo retrataba el crudo mundo de las bandas.

El combate con y contra vehículos es gran parte de un título híbrido entre el shooter tradicional y el shooter táctico.





REFINADA IA. En todo modo para un jugador la calidad de la Inteligencia Artificial de los bots enemigos es fundamental. Este aspecto se ha cuidado al máximo para ofrecer un single player de lo más desafiante, donde prepararnos para la batalla On-line.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

LOS STROGG LLEGAN A PS3

Una de las sagas míticas de PC desembarca en PS3 ofreciendo un sólido juego On-line para 16 jugadores

Nos desplazamos hasta las oficinas de **Activision** en Londres para conocer de primera mano uno de los *shooters* llamados a cimentar el juego On-line como uno de los pilares del entretenimiento de la actual generación de consolas. ***Enemy Territory: Quake Wars*** supone un ejemplo más de cómo fórmulas y sagas de gran peso en PC están siendo adaptadas a consola para beneficio de todos los jugadores. El *port* que tuvimos la ocasión de probar es una traslación exacta del original a la máquina de **Sony**, que técnicamente se encuentra por encima de las especificaciones del original. Narrando el épico enfrentamiento entre las fuerzas alienígenas de los *Strogg* y los humanos de la *Global Defense Force*, este sucesor espiritual del popular *Wolfenstein: Enemy Territory* está destinado a exprimir todo el potencial On-line de la consola de **Sony**. En 12 mapas diferentes (posiblemente ampliables) se enfrentarán equipos de hasta 8 jugadores en un *shooter* de gran complejidad táctica. Desarrollado por **Underground** (antes **Z-Axis**) llegará bien entrado el verano.









GUAPETES. Nos declaramos fans de los Strogg como nuestro bando favorito: horteras metaleros calvos del espacio exterior.

NUESTRO ARSENAL. El clásico Quake de ID Software ha evolucionado hasta convertirse en un juego altamente táctico. 5 diferentes clases de soldado y una enorme variedad de armamento, instalaciones y vehículos a dominar.



Tanques. Resistentes y bien armados, los tanques son fundamentales para avanzar. Tienen dos posiciones: conductor o artillero.



Aniquilador. La clase de soldado puede manejar las armas individuales más potentes, como este Aniquilador Strogg, tan potente como lento.



Artillería. Un obús de artillería de la GDF: una vez instalado por un ingeniero, será necesario dirigir su fuego mediante una mira láser.



Torreta antipersonal. Devastadoras piezas de artillería antipersonal, capaces de cortar al enemigo en pedacitos. Mantenlas bien reparadas.



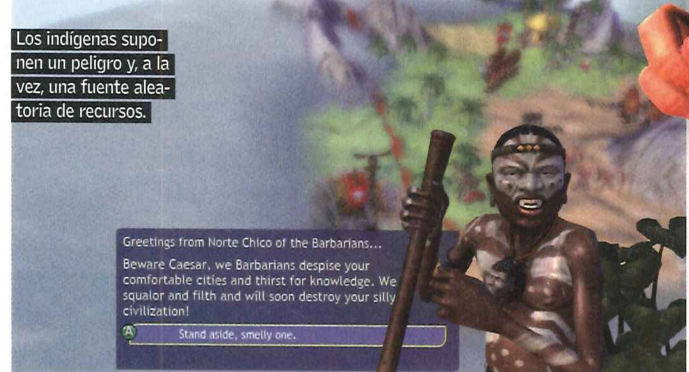
Torreta antivehículos. Indispensable si el enemigo ataca con tanques. Observa cómo este modelo Strogg está rodeado de peligrosas minas.



Jet-packs. Uno de los vehículos más divertidos. Estos aerodeslizadores te permiten volar sobre el territorio a gran velocidad, tirando bombas.



Coloniza. No es imperativo seguir el camino de las armas para dominar el mundo del juego. El comercio, el desarrollo cultural o la carrera espacial son otras vías para ganar.



Los indígenas suponen un peligro y, a la vez, una fuente aleatoria de recursos.

CIVILIZATION REVOLUTION

REHACIENDO HISTORIA

¡Con opciones multijugador!

El seis de junio sale a la venta ***Civilization Revolution***, el nuevo juego de la ya clásica y venerada serie de estrategia por turnos creada por **Sid Meier**. Es la primera entrega de la saga que se desarrolla para consolas (de forma exclusiva, pues en principio no saldrá para PC), y ya la hemos probado.

Recientemente disfrutamos de la posibilidad de tener un primer contacto con el juego, concretamente con su modo multijugador, y las impresiones fueron francamente buenas. ***Civilization Revolution*** seguirá la misma dinámica ya clásica: comenzando con tan sólo una unidad de colonos, deberemos fundar una ciudad y construir una gran civilización. El objetivo, asimilar o derrotar al resto de civilizaciones. Los medios: exploración (adentrándonos en la ciudad y disipando la bruma de guerra que cubre el mapa sobre el que se desarrolla la partida), defensa y expansión de los territorios, y desarrollo de nuestra cultura a través de una serie de árboles tecnológicos que irán facilitando nuevas unidades y edificaciones. La única particularidad real del multijugador es que hay que esperar a los contrincantes (aunque se puede poner límite de tiempo a los turnos). Estos son humanos y, por tanto, mucho menos predecibles. Si aún no conoces *Civilization*, ***Revolution*** es tu mejor oportunidad para zambullirte desde tu **PS3** en uno de los referentes de la estrategia gestora por turnos. El progreso está en tus manos...



Tus ciudades y unidades militares irán reflejando el avance tecnológico de tu civilización.







Calcula. En Civilization Revolution deberás tener en cuenta varios factores antes de cada combate: la superficie desde y hacia la que atacas, por ejemplo, otorgarán bonus o penalizaciones. Aún así, algunas confrontaciones pueden tener resultados inesperados...

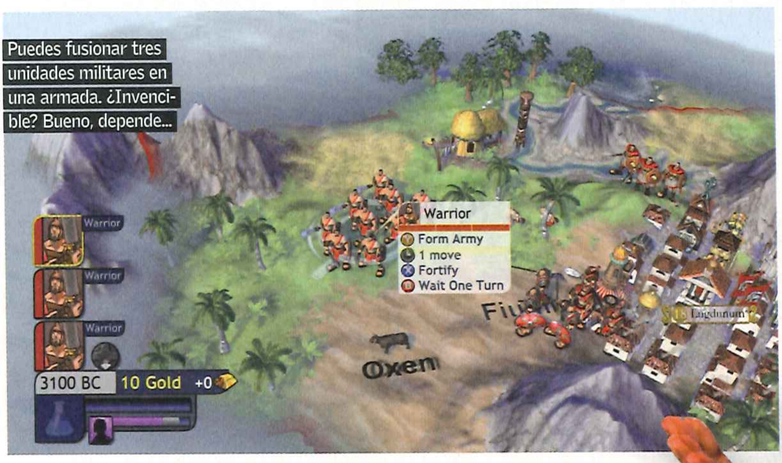
La exquisita jugabilidad clásica de Civilization llega a PS3

Greetings from Genghis Khan of the Mongols...
'Most noble Lord Lincoln, how wonderful to meet you at last. I offer you my hand in peace and friendship. Will you accept my generous offer?'
Yes, let us have peace.
No, this continent belongs to me!
I must consult with my advisors.

Las alianzas, traiciones y los intercambios culturales están a la orden del día.



Hay decenas de unidades, desde legionarios a galeones, tanques o misiles crucero.



Puedes fusionar tres unidades militares en una armada. ¿Invencible? Bueno, depende...

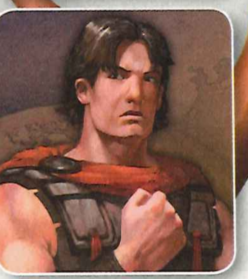






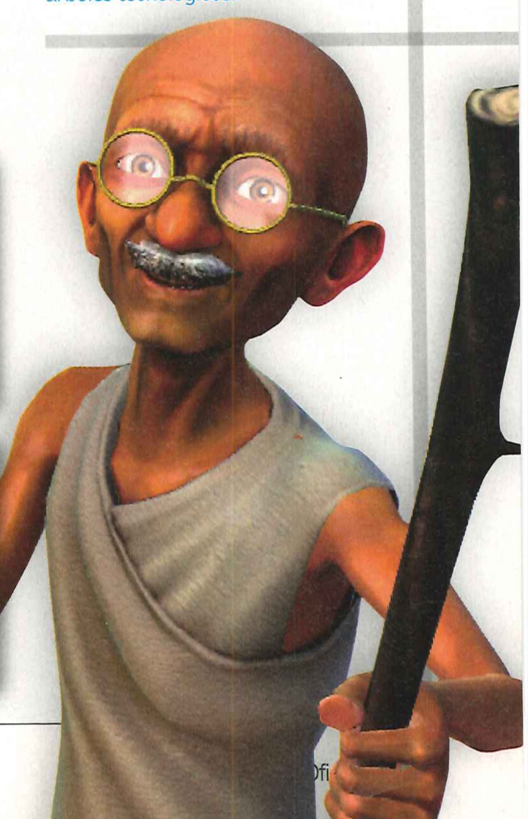
El líder. Al principio del juego has de elegir tu civilización, cada una con sus atributos diferenciadores. Encontrarás desde los clásicos romanos o griegos, a los belicosos germanos, e incluso a los españoles, con una tal Isabel al mando...





EVOLUCIÓN POR TURNOS

Sid Meier creó *Civilization* en 1991 adaptando un juego de tablero de los 80. ***Revolution*** supone la vuelta del propio **Meier** a la cabeza del proyecto ya que desde aquella primera entrega no había dirigido personalmente el diseño de ninguna de las secuelas, aunque llevaran su nombre en el título. La serie goza de buena reputación entre quienes dieron sus primeros pasos en la estrategia por turnos en PC en los noventa, y resulta un exquisito y a la vez adictivo estudio sobre la evolución humana a través de sus árboles tecnológicos.



Alpha Protocol promete novedades en un género encasillado, el RPG

Siendo un RPG, la presencia de más sigilo o combate dependerá, suponemos, del camino tomado por el jugador.

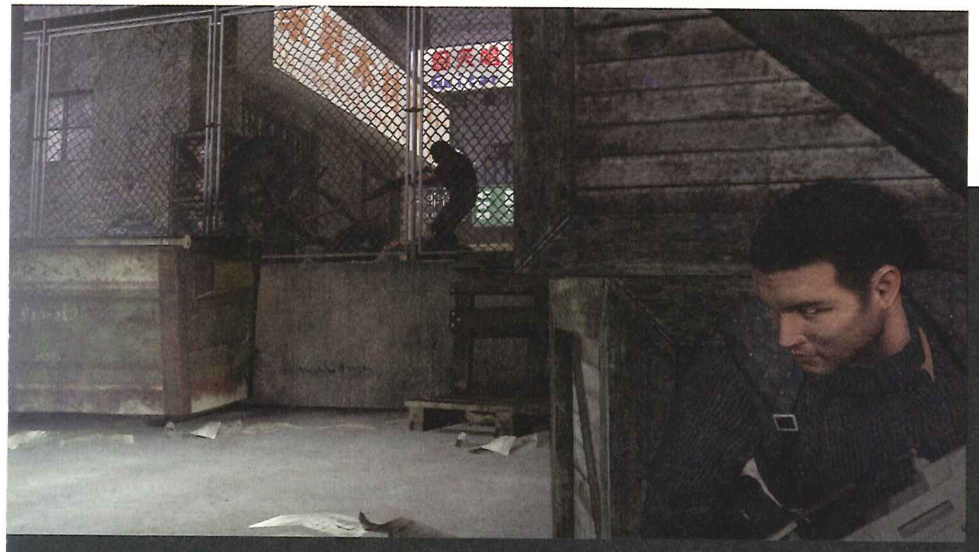
ALPHA PROTOCOL

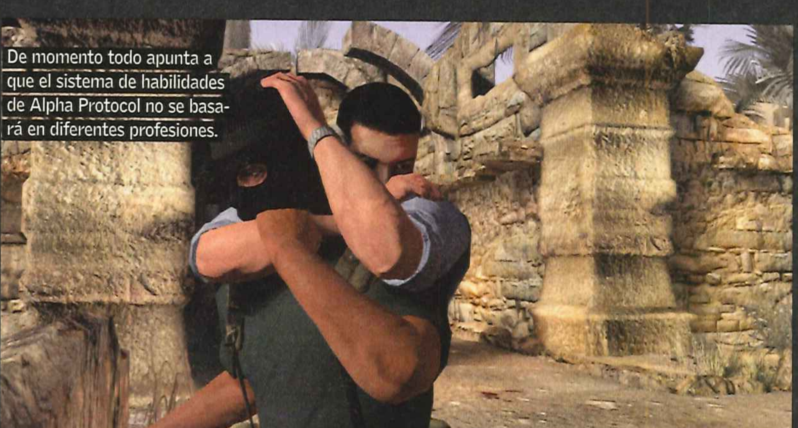
ESPÍAS ROLEROS

Ya se ha anunciado oficialmente Alpha Protocol, un RPG de espías para 2009

Corrían rumores de que **Obsidian Entertainment** estaba trabajando en un nuevo RPG y, tras algunas filtraciones, **Sega** hizo recientemente el anuncio oficial: ***Alpha Protocol*** será lanzado en 2009. El juego gira en torno a Michael Thorton, un espía de la CIA que es traicionado por sus superiores tras una misión fallida. Thorton se convertirá en un fugitivo y usará el misterioso *Alpha Protocol*. Aún no tenemos muy claro en qué consiste exactamente pero que, aparentemente, le permitirá permanecer en la clandestinidad mientras despacha a sus perseguidores.

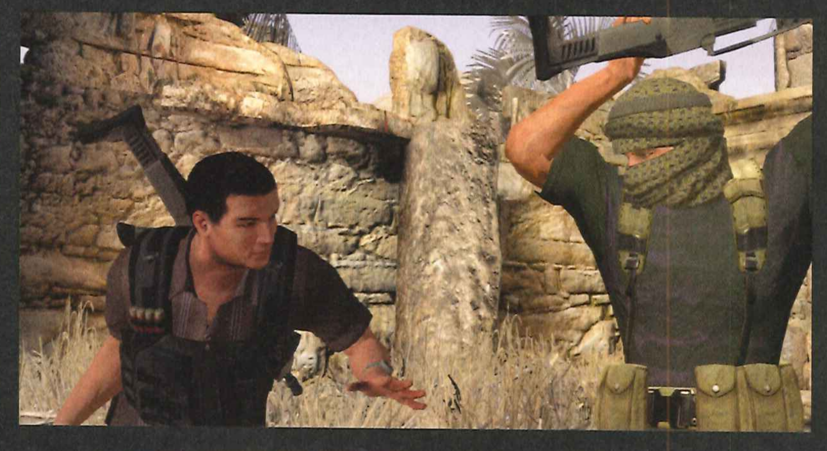
Todavía no se conocen demasiados detalles del juego, pero sí parece confirmado que Thorton tendrá al menos una decena de habilidades con varios grados de desarrollo, que irán desde combates con diferentes armas a duelos cuerpo a cuerpo, sigilo o el uso de *gadgets*, muy en la línea de los grandes agentes fílmicos-televisivos (Bond, Bourne...). Todo apunta también a que el diálogo se desarrollará de forma parecida al de *Mass Effect*, donde no eliges frases concretas, sino una actitud de respuesta. Habrá que permanecer atentos.





De momento todo apunta a que el sistema de habilidades de Alpha Protocol no se basará en diferentes profesiones.



¿Shooter RPG? Aún no hay nada confirmado pero, a la vista de las imágenes, parece que Alpha Protocol utilizará una mecánica de combate típica de los shooter en tercera persona.

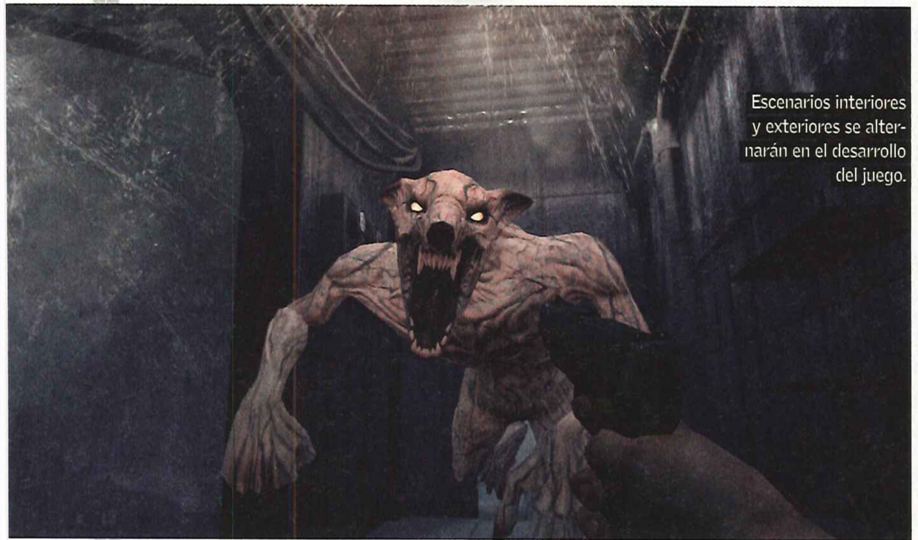




SUEÑOS DE OBSIDIANA

Obsidian Ent. es una compañía relativamente joven (2003), pero está formada por parte de lo que fue Black Isle Studios (Fallout, Baldur's Gate) y son los responsables de Caballeros de la Antigua República II y Neverwinter Nights 2. ¡RPG-maníacos!





Escenarios interiores y exteriores se alternarán en el desarrollo del juego.






Las calles de una ciudad actual serán el campo de batalla de esta guerra sin cuartel

LEGENDARY: THE BOX

¡¡¡BESTIAL!!!

Los seres más temidos de la mitología arrasan la ciudad

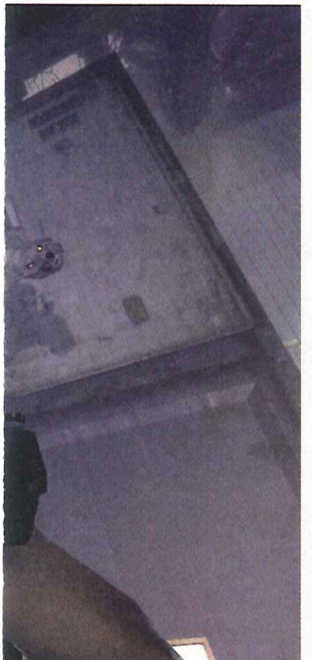
La Caja de Pandora, ese artilugio mitológico del que se cree que surgieron todos los males del mundo, ha sido desde antaño fuente de inspiración para todo tipo de historias. Y lo será nuevamente cuando esta producción de **Spark Unlimited** (los mismos de *Turning Point: Fall Of Liberty*) vea la luz a lo largo del próximo verano.

Publicado por **Atari** para **PlayStation 3**, el juego te pondrá en la piel de Charles Deckard, un ladrón con la misión de robar la famosa Caja. Pero como le ocurriera a la misma Pandora, es incapaz de resistir la tentación y acaba abriéndola, lo que provoca que una horda de criaturas mitológicas (grifos, hombres lobo, pulpos gigantes y demás) quede libre y se dedique a arrasar con todo a su paso.

Como ves, el punto de partida no puede ser más intenso. Y es que este *shooter* en primera persona promete ser todo un «tour de force» de disparos, explosiones y combates con todo tipo de armas de fuego contra unas bestias que campan a sus anchas por unos escenarios urbanos muy reconocibles, pero totalmente desolados y destruidos.

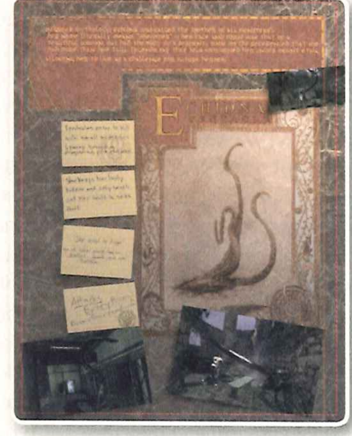
La experiencia de los programadores en esto de los juegos de disparos en primera persona (pues no en vano participaron también en el desarrollo de algunas de las entregas de la saga *Medal Of Honor*) será puesta a prueba en un género que cuenta cada día con más y mejores representantes en la consola de **Sony**. Esperamos con ansiedad ponerle las manos encima...


Puede que los hombres lobo no sean muy mitológicos, pero asustar, asustan lo suyo...









EL BESTIARIO.

Para crear a los enemigos del juego, Los programadores de Legendary: The Box se han inspirado en las más variadas fuentes, no sólo de la mitología clásica como se podría pensar. Cada uno de los monstruos contará con sus propias características y sistemas de ataque y de defensa para hacer de cada enfrentamiento algo único e irrepetible.

www.revistaplaystation.com

Para mantenerte al día de todas las novedades del mundo PlayStation, visita nuestra edición On-line. Este mes participa en el concurso de Unreal Tournament 3 para PS3 y descubre todos los secretos de Assassin's Creed, Pro Evolution Soccer 2008, entre otros muchos juegos, con las guías que hemos preparado para ti.



La continuación de Las Crónicas De Narnia incluirá un modo cooperativo y la aventura será de desarrollo no lineal.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL PRÍNCIPE CASPIAN

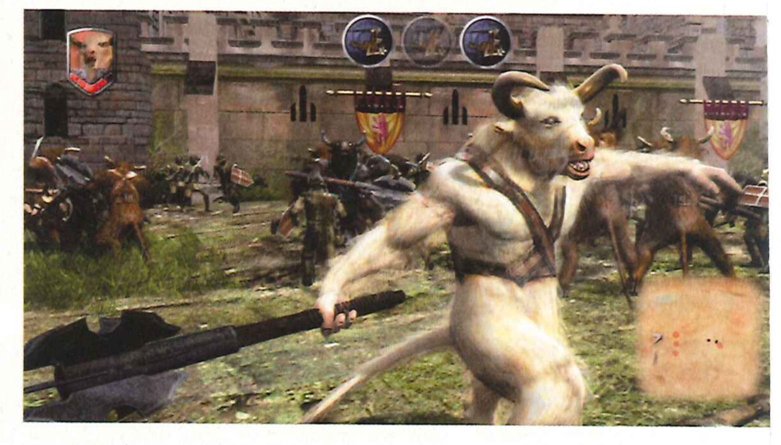
UNA AVENTURA AÚN MÁS ÉPICA

La continuación de Las Crónicas De Narnia incluirá un nivel exclusivo que no aparece en la película

Ya queda menos para el estreno en cines de la segunda parte de *Las Crónicas De Narnia* (todo apunta para verano) y, por consiguiente, su adaptación a videojuego para dos de las consolas de **Sony**: **PS2** y **PS3**.

La historia nos traslada de nuevo a este fantástico mundo, 1.300 años después de lo acontecido en *El León, La Bruja y El Armario*. Así pues, los hermanos Pevensie se encontrarán con un mundo aún más hostil, lleno de criaturas salvajes sometidas al poder del corrupto Miraz. Según aseguran los desarrolladores de **Traveller's Tales**, el videojuego incluye un nivel que no aparece ni en la película ni en la novela de C.S. Lewis, que transcurrirá en el castillo de Cair Paravel y explicará cómo *Narnia* cae frente a los enemigos *Telmarios*. La mecánica es la de una aventura de acción e incluye modo cooperativo para que dos usuarios puedan a la vez revivir los momentos más estelares del filme. Asimismo, el juego es de desarrollo no lineal, por lo que los jugadores pueden explorar a sus anchas las localizaciones y avanzar en el juego en el orden que deseen.

A diferencia de la primera entrega, esta vez el jugador no sólo controlará a los hermanos Pevensie, sino también a criaturas *narnianas* (no humanos) y al Príncipe Caspian. En total a unos 20 personajes.






A lo largo de la aventura podrás controlar a un total de 20 personajes.

El incomparable marco en el que tuvo lugar la presentación ofrecía este aspecto.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

¡NUEVOS MAPAS!

Activision nos invitó a Londres para jugar, en exclusiva, con los cuatro nuevos mapas multijugador de COD4



Chinatown. Sus diseñadores se inspiraron en el mapa Quarantine de Call Of Duty 2 para crearlo.

Infinity Ward y **Activision** saben que la única manera de mejorar la insuperable experiencia multijugador de ***Call Of Duty 4*** es añadiendo nuevos mapas, y así lo han hecho. A finales de abril estarán disponibles cuatro nuevos mapas multijugador: *Creek, Killhouse, Chinatown* y *Broadcast*. El primero de ellos estará ambientado en un gran bosque, con su riachuelo, cabañas y cuevas incluidas. *Killhouse* presentará una pequeña nave industrial y será apto para partidas de pocos jugadores o duelos «uno contra uno». *Chinatown* tiene el aspecto del famoso barrio de San Francisco, pero su diseño recuerda a *Quarantine* de *COD2*. Por último, *Broadcast* convierte el nivel del estudio de TV del modo Historia en un mapa multijugador.

Telefónica movistar

LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

FERRARI WORLD CHAMPIONSHIP

Sé la envidia de Alonso

Viendo que el *R28* no va a dar mucho de sí, mejor va a ser que te descargues este impresionante juego de coches en tu móvil. Y lo de impresionante no es un adjetivo al azar. Cuando participes en tu primera carrera en ***Ferrari World Championship*** te preguntarás cómo se ha podido programar un título así para un aparato telefónico. El despliegue gráfico es abrumador, con coches y entornos tridimensionales, y una sensación de velocidad que haría empalidecer de vergüenza a algún que otro juego de carreras para consola.

En cuanto a opciones, tampoco se queda corto. Podemos controlar a cualquiera de las dos estrellas de *Ferrari*: Kimi Räikkönen o Felipe Massa, y conducir como ellos en el modo Carrera Rápida o Competición. Este último supone todo un reto para nuestras manos y reflejos, pues puede ser disfrutado en tres niveles de dificultad distintos. Por si esto fuera poco, todas las variantes de la Fórmula 1 están presentes en el juego, desde el cambio manual de marchas hasta la elección de neumáticos dependiendo del tipo de terreno sobre el cual compitamos. Y, por supuesto, no nos podemos olvidar de repostar en *boxes*, que darán lugar a un curioso minijuego en el que podremos perder o arañar algunos segundos dependiendo de la velocidad que tengamos en los dedos. Un título de *pole position*.





SI TE GUSTÓ...
SEGA RALLY
La pasión de los campeonatos de rally no desmerece a la de la Fórmula 1.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ⬆ Unos gráficos sencillamente impresionantes y multitud de opciones que reflejan fielmente la Fórmula 1.
- ⬇ Solamente son reales los corredores de Ferrari. El resto son ficticios.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,7	9,0	9,4	9,5
Carreras tridimensionales, detalle y colorido en tu móvil. Todo un espectáculo automovilístico.	Buenos efectos de sonido y una melodía de carácter arcade para acompañar.	El coche acelera solo. Tu labor es dirigirlo y seleccionar la marcha. Cómodo y divertido.	

Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

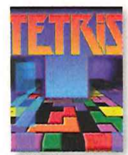
01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



SPIELBERG BOOM BLOX

Destruye, pero con estrategia

En su primer videojuego, Steven Spielberg demuestra que la genialidad no sólo se aplica en una parcela artística, sino que, como ya hiciera Miguel Ángel con la pintura o la arquitectura, se puede también trasladar a otros ámbitos. Este ***Spielberg Boom Blox*** es un ejercicio de originalidad e inteligencia para tu teléfono móvil. El objetivo del juego es superar los diferentes escenarios que se plantean mediante la obtención de puntos. Para conseguirlos, debes hacer algo tan simple (en teoría) como es tirar bloques a cañonazos. Sin embargo, la tarea no va a resultar nada sencilla. Si quieres hacer caer dichos bloques, debes primero analizar la pantalla y pensar bien dónde deseas impactar exactamente. La potencia también es un aspecto importante, puesto que de ella va a depender que consigas desatar grandes reacciones en cadena que te permitan tirar de una vez todas las cajas. Lograr esto es fundamental si quieres avanzar, ya que cuentas con un número limitado de disparos por fase. Aprovecha las bombas que haya por la zona para lograr mejores resultados y ten cuidado con las calaveras; te restarán puntos.



SI TE GUSTÓ...
TETRIS
El puzzle por excelencia. Si lo tuyo es darle al coco, el Tetris seguro que te gustará también.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS


Poder combinar la estrategia con la destrucción es el aliciente que supone este puzzle-shooter.


En los niveles altos se te puede hacer demasiado difícil.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,5	8,0	9,5	8,9
Simples y funcionales. No obstante, hay efectos buenos como las explosiones.	Algo parco en el aspecto sonoro, pero realmente no necesita mucho más.	Sencillo de controlar, difícil de dominar y terriblemente adictivo.	







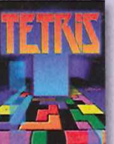
1
NEED FOR SPEED PRO STREET
La mejor saga de conducción.



2
PASAPALABRA
El popular concuso de TV en la pantalla de tu móvil.



3
CAMERA CAFÉ
El título ideal para matar tus ratos libres en la oficina.



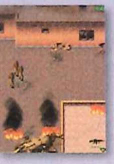
4
TETRIS
Todo un clásico, pero que nunca te cansarás de jugarlo.



5
CSI LAS VEGAS
Investiga los crímenes más extraños en cualquier lugar.



6
MORTADELO Y FILEMÓN
La mejor aventura de los geniales agentes secretos.



7
CALL OF DUTY 4
Sumérgete en la guerra más cruenta del mundo sin riesgo de resultar herido.



8
LOS SIMS BILLAR
Juega al billar con los personajes virtuales más famosos de la historia.



9
MÁS RETO MENTAL
Potencia tu capacidad cerebral con divertidas pruebas.





10
SONIC THE HEDGEHOG
La aventura original del personaje más rápido del mundo de los videojuegos.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

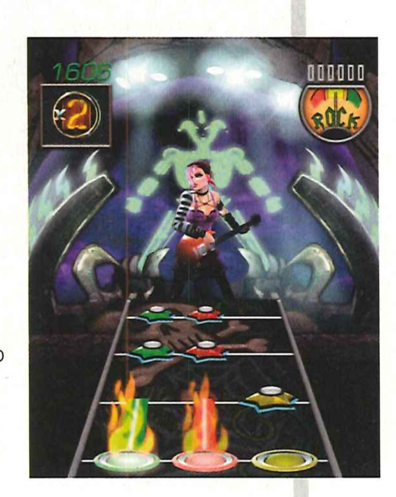
Toda la información en **www.movistar.es**

NOTICIAS



GUITAR HERO EN JUNIO EN TU MÓVIL

El superéxito de ventas de **Activision** llega ahora a tu móvil de la mano de **Hands-On Mobile**. Después del éxito cosechado en Estados Unidos, por fin llega a Europa con 15 canciones del juego original de consola. Otro más para convertir tu móvil en la mejor consola portátil. ¡¡¡Larga vida al Rock'n Roll!!!



SPEED RACER, TODA LA VELOCIDAD DE LA PELÍCULA EN EL JUEGO

Juega a *Speed Racer*, el juego para móvil inspirado en la espectacular película del mismo nombre, y conviértete en el campeón de carreras definitivo al volante del *Mach 6*. Domina el arte del *Car-Fu* y usa giros, derrapes, saltadores y conducción defensiva para estar siempre por delante. Compite en pistas extremas, como las de la película, contra los mejores oponentes. Cada piloto quiere ser el único en cruzar la línea de meta. Sólo lo conseguirán los que tengan más pericia. ¿Puedes dominar la pista?

ROLAND GARROS EN MOVISTAR

Gameloft recrea en la pantalla de tu móvil la competición de tierra batida más prestigiosa del mundo: ***Roland Garros***. Disfruta del modo Carrera, entrénate, participa en torneos y asciende posiciones en el ranking mundial. Elige el sexo de tu personaje, su apariencia física y decide su equipamiento: desde el modelo de raqueta a las zapatillas. Además, incorpora cinco divertidos minijuegos que mejorarán la técnica de tu tenista.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



609 ó 1485 Para cualquier **duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).**

PlayStation

SINGSTAR & SINGSTORE

Canta y diviértete con el karaoke de Sony



Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar** para **PS3**. Ganará la instantánea más original y divertida.

¡GANADORAS! Eva y su prima Sara parece que se lo están pasando en grande cantando a dúo. Esa posturita sexy nos ha encantado...

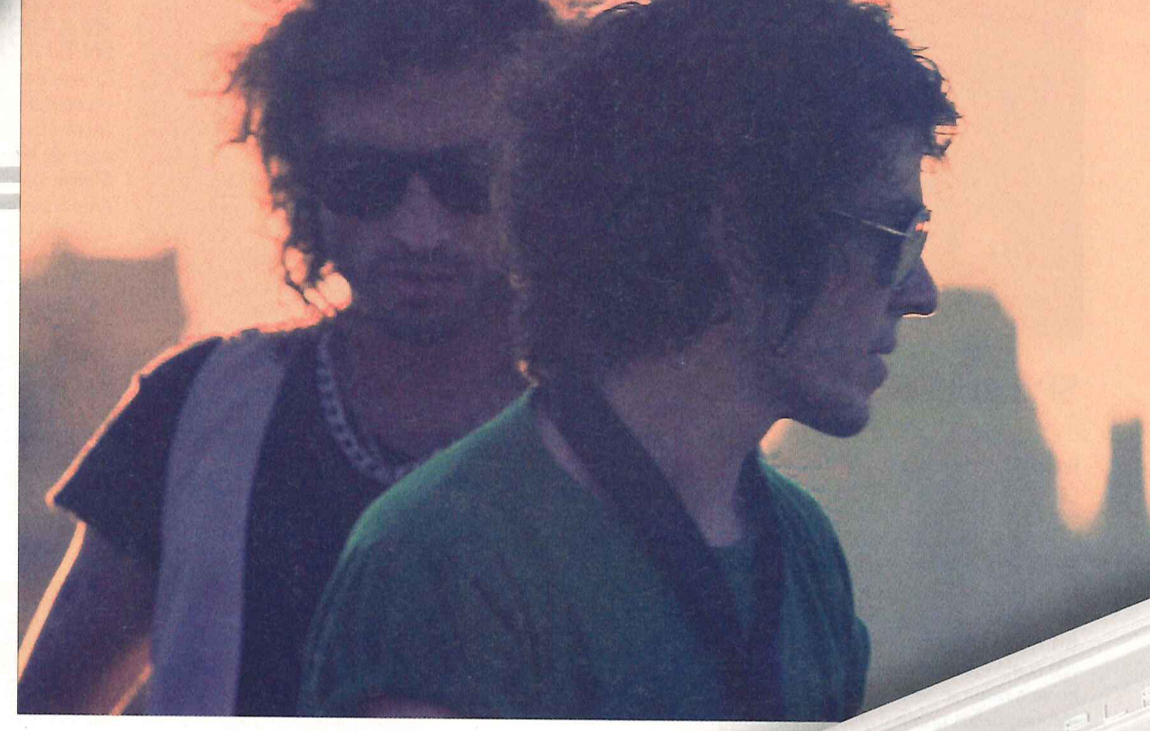


¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



¡CONCURSO!

¡Pasa el micro!



SINGSTAR VOL. 2

Nueva edición SS para PS3 con canciones más actuales

Insaciable, incansable e inconformista. Así es la franquicia *SingStar*. En los últimos meses hemos sido testigos de infinidad de lanzamientos: *Summer Party*, *Latino*, *Pop Hits 40 Principales*... e incluso uno en exclusiva para **PS3** que te permite acceder a la *SingStore*. Pues bien, ahora **Sony** saca una nueva entrega, también para la consola de nueva generación, titulada ***SingStar Vol. 2***. Esta edición, al igual que la primera, te permitirá acceder a la *Sing Store*, donde podrás comprar tus canciones favoritas por tan sólo 1,49 €. Y, por supuesto, te ofrecerá la oportunidad de ser un nuevo miembro de la «Comunidad SingStar» y subir tus vídeos y fotos, además de participar en las encuestas, entre muchas otras opciones. El *Blu-ray* incluirá menús y vídeos en HD de un total de 30 canciones, las cuales son muchísimo más actuales que la anterior versión, como por ejemplo *Estrella Polar* de *Pereza*, extraído de su último álbum *Aproximaciones*; *Como un lobo* de Miguel y Bimba Bosé, del disco *Papito*; o *Papeles mojados* de *Chambao, Con Otro Aire*.



El juego, con un total de 30 canciones (15 en español y 15 en inglés), saldrá a la venta el próximo mes de junio.

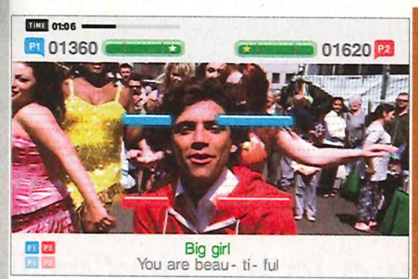
POR **ANNA**

ARTISTAS ESPAÑOLES EN SINGSTAR VOL.2

- Alejandro Sanz: *El alma al aire*
- Bustamante: *Cobarde*
- Chambao: *Papeles mojados*
- Efecto Mariposa: *Si tu quisieras*
- Ella Baila Sola: *Amores de barra*
- Jarabe de Palo con Chambao: *Déjame vivir*
- José el Francés: *Ya no quiero tu querer*
- Julieta Venegas: *Eres para mí*
- La Cabra Mecánica: *La lista de la compra*
- La 5ª Estación: *Sueños rotos*
- Mecano: *La fuerza del destino*
- Merche: *Cal y arena*
- Miguel y Bimba Bosé: *Como un lobo*
- Pereza: *Estrella Polar*
- Pignoise: *Sigo llorando por ti*

DÓNDE ESTÁ LA DIVERSIDAD

El Canto del Loco, Pereza, Chenoa, Alicia Keys, Avril Lavigne... pero tras ellos aún hay más música, música que la «industria» no deja sonar en las radiofórmulas. ¿Por qué no se escucha una paranoica letra recitada titulada *La canción del No* de Iván Ferreiro o un reiterado estribillo «na, na, na, na» de *Sidonie*? Son tan sólo dos canciones del pop nacional *indie* más *Light* que pueden aportar algo diferente a las melodías de siempre. ¿Dónde está la diversidad? Padecemos, o más bien soportamos, el síndrome de «Más de lo Mismo». Síndrome que ha sobrepasado las ondas *hertzianas* para asentarse en otros medios, en este caso el de los videojuegos, concretamente en *SingStar*.



«Padecemos el Síndrome de "Más de lo Mismo"»

Es divertido versionar a Bisbal, genial cantar como Melendi o hacer el cabra como Mika, pero también sería interesante abarcar otros géneros menos comerciales, pero intensamente seguidos por millones de personas como es el *Hip-Hop*. Imagina un *Sing Star* con Arianna Puello, La Mala Rodríguez, Violadores del Verso... El sueño de todo rapero y todo un desafío para aquel que le gusta cantar y/o aprender todo tipo de estilos musicales.

LA VERGÜENZA DE LOS ESPAÑOLITOS

Parece que el llamamiento del mes pasado para que os animárais a haceros miembros de la Comunidad SingStar ha causado efecto... Pero un consejo, ponerle un poquillo más de alegría a esto de cantar. Menos vergüenza y más diversión, fijaos en los ingleses como se lo pasan en grande... Pero bueno, poquito a poco. A ver si el mes que viene somos más y mejores.

LO ÚLTIMO

1. **MALÚ** — TODA
2. **M-CLAN** — MIEDO
3. **ROSENDO** — VAYA EJEMPLAR DE PRIMAVERA
4. **ROSER** — QUIERO BESARTE
5. **LOS PIRATAS** — PROMESAS QUE NO VALEN NADA

LO + DESCARGADO

1. **FINAL COUNTDOWN** — EUROPE (1.293)
2. **MUÑECA DE TRAPO** — LA OREJA DE VAN GOGH (1.107)
3. **PUEDES CONTAR CONMIGO** — LA OREJA DE VAN GOGH (1.060)
4. **LO ECHAMOS A SUERTES** — ELLA BAILA SOLA (952)
5. **BESOS** — EL CANTO DEL LOCO (909)

NUESTROS TEMAS + CANTADOS

1. **DÉJAME VERTE** (Last Monkey) — DIEGO MARTÍN Y RAQUEL (SS 40 Ppales.)
2. **I'M WITH YOU** (The Elf) — AVRIL LAVIGNE (SS Rock Ballads)
3. **SIN DOCUMENTOS** (Nemesis) — LOS RODRÍGUEZ (SingStar)
4. **RITMO DE GARAJE** (R. Dreamer) — LOQUILLO Y LOS TOGLODITAS (SS Rocks!)
5. **NO ME BESES EN LOS LABIOS** (J. Tones) — AEROLÍNEAS FEDERALES (SS La Edad de Oro...)
6. **SOLDADITO MARINERO** (Anna) — FITO Y FITIPALDIS (SingStar PS3)

LA ESTADÍSTICA
¿EN QUÉ IDIOMA PREFIERES CANTAR?

La mayoría de los miembros de la redacción dicen que prefieren cantar en inglés (aunque luego sus canciones más trilladas son en español...) «porque se nota menos si no te sabes la letra», confiesa R. Dreamer.

ALEMÁN (10%)
INGLÉS (57%)
ESPAÑOL (28%)

LO MÁS IMPACTANTE





1. SOLDADITO MARINERO
Fito y Fitipaldis (15 visitas)
Garra y tesón le pone este chavalín de unos 8 años al interpetar la bonita balada de Fito y Fitipaldis.




2. MALDITO DUENDE
Héroes Del Silencio (4 visitas)
Españolito hasta la muerte (atentos a la decoración, no tiene desperdicio). Poca voz tiene, pero le pone intención...




3. UNO MÁS UNO SON SIETE
Fran Perea (4 visitas)
Vale que la canción es un poco flojilla pero, Danisla, si le pusiéramos algo más de alegría...

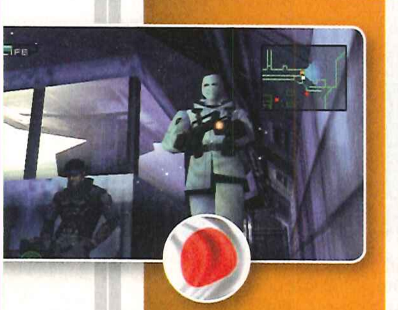



4. NO SÉ QUE ME DAS
Fangoria (8 visitas)
La de la derecha parece que se lo está pasando bomba viendo cómo su amiga (la del medio) intenta cantar...

5. SIN MIEDO A NADA
Álex Ubago (11 visitas)
Con un acento guiri que echa para atrás, le pone empeño... pero destroza la canción de Alex Ubago que da gusto.

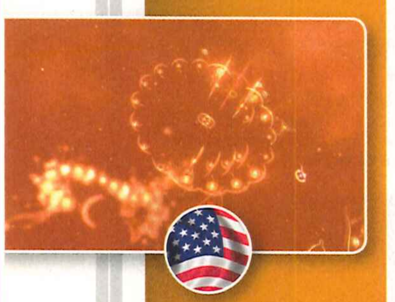
PlayStation network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

Un clásico entre los clásicos de PSone se asoma a la sección de títulos descargables de esta consola para ser jugado en PS3 o PSP. Los japoneses ya pueden disfrutar del Metal Gear Solid original, ahora que se acerca el lanzamiento de la cuarta entrega de la saga. Además, el peculiar juego de puzzle Echochrome también se encuentra en sus dos versiones: PS3 y PSP



LO MEJOR DE EE.UU.

En Norteamérica la cosa no se ha movido demasiado en cuanto a contenido, aunque los usuarios de aquel país ya tienen disponible el pack completo del original Flow, con el juego y su expansión por un módico precio. En la sección de material extra para los juegos, siguen recibiendo temas musicales de Rock Band y de Karaoke Revolution, de Konami.



¡LA NUEVA STORE!

Un lavado de cara a la tienda On-line

A mediados de abril todos los que entren en *PlayStation Store* podrán ver cómo **Sony C.E.** ha reformado totalmente su aspecto, como ya se venía anunciando. Haciendo caso a los millones de usuarios de la misma, que pedían un interfaz más atractivo y una navegación más intuitiva, la compañía ha creado un nuevo diseño con el que será mucho más sencillo acceder a la gran cantidad de contenido de la tienda On-line. A causa de esta renovación, durante dos semanas (antes de que se produzca la reforma) no se incluirán nuevas descargas en la misma, aunque seguirá siendo posible acceder al contenido anterior. Este cambio de aspecto no afectará de ninguna manera a las cuentas de los usuarios ni al contenido de sus billeteras.

Debido al gran número de juegos descargables, añadidos, *demos*, vídeos y demás, la nueva *Store* estará dividida en más categorías con el fin de que sea más fácil acceder donde el usuario desee en cada momento.

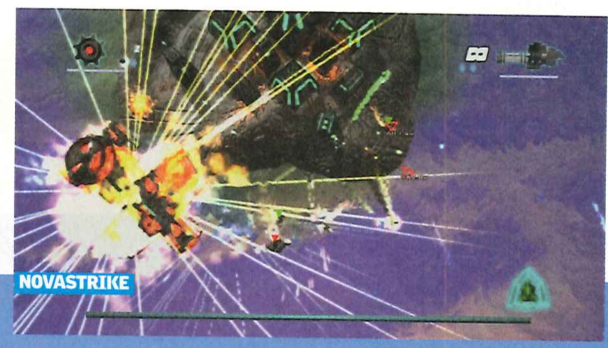
Asimismo, el diseño de la página principal permitirá destacar las incorporaciones más interesantes en todo instante.





Nuevo diseño. El aspecto de la nueva PlayStation Store recuerda al menú On-line de la SingStore de PS3, por el uso de los cuadros de bordes redondeados para destacar lo más importante.



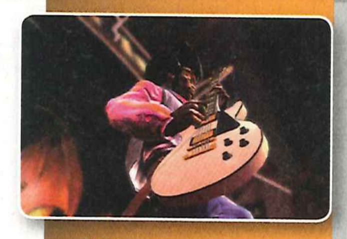


NOVEDADES

Clásicos y modernos para descargar desde la Store.



Tres nuevos juegos llegarán (entre otros muchos) a la tienda de **PlayStation 3** en los próximos meses. El primero, obra de **Capcom**, es la actualización de uno de sus *shooters* más legendarios: *1942*. Con el subtítulo de *Joint Strike*, el desarrollo seguirá siendo el mismo, pero los gráficos estarán creados en tres dimensiones con todo lujo de detalles. Por otro lado encontramos *Plunder*, también de **Capcom**, un juego de estrategia en tiempo real para jugadores «casual» protagonizado por barcos pirata. Y, por último, otro matamarcianos, aunque de aspecto bastante más moderno, llamado *NovaStrike* y programado por **Tiki Games**.





LOS JUEGOS CON MÁS CONTENIDO DESCARGABLE

1. GUITAR HERO 3 (ACTIVISION)
2. FOLKLORE (SONY C.E.)
3. UNREAL TOURNAMENT III (EPIC)
4. PAIN (SONY C.E.)
5. WARHAWK (SONY C.E.)
6. NEED FOR SPEED PRO STREET (ELECTRONIC ARTS)
7. MOTORSTORM (SONY C.E.)

¡WARHAWK SIGUE CRECIENDO!

Una nueva expansión para el rey de la red

Ahora que la cifra de jugadores del *shooter* On-line de **Sony** llega al medio millón, sus creadores (**Incognito**) anuncian que el día 17 de abril se pondrá a la venta a través de *PlayStation Store* un nuevo *pack* de expansión llamado *Warhawk: Operation Broken Mirror*. Un entorno completamente original, el gélido campo de batalla del glaciar *Vaporfield*, será el protagonista de este añadido. En total serán siete escenarios de diverso tamaño para albergar partidas con diferente número de jugadores. Además, se pondrá a disposición de los usuarios un nuevo medio de transporte blindado en el que podrán montar hasta seis soldados en dos versiones diferentes según el bando que selecciones.





ACTUALIZACIÓN DEL FIRMWARE

Ya se encuentra disponible la actualización 2.20 del firmware de PlayStation 3, que se instalará automáticamente la próxima vez que conectes tu consola a la red. La mayor novedad que incluye es el soporte para Blu-ray Live, que convertirá tu consola en el reproductor más avanzado de este sistema, con la posibilidad de descargar material adicional desde la red.

¡PON LA MÁXIMAAAAA!

Una vez más, la banda sonora de Wipeout incidirá en el tecno, trayendo a las pistas, como ya hiciera con el reciente Pulse para PSP, a los míticos alemanes Kraftwerk. Junto a ellos, titanes del chunda-chunda como MoveYa!, Stanton Warriors, Ed Rush, Noisia, MIST, Mason o Booka Shade se encargarán de atronar las pistas con sonido 5.1.

No dejes que te adelante: al arsenal habitual se suman tres nuevas armas...

PREVIEW

WIPEOUT HD

Deprisa, muy deprisa...

Cuando hace algo más de un año, **Sony C.E.** anunció que tenía novedades respecto a la rumoreada (y evidente) presencia futura de un *Wipeout* en **PS3**, los *fans* de la serie nos frotamos las manos pensando en pistas más disparatadas que nunca y velocidades impensables hasta la fecha. El anuncio no fue exactamente lo que se esperaba, pero sirvió para que las fieras que recibimos cualquier novedad sobre *Wipeout* con alaridos de placer calmáramos nuestras ansias de *loops* insensatos, tecno salvaje y curvas más que imposibles.

En efecto, el primer paso de *Wipeout* en la alta definición sería ***Wipeout HD***, una pequeña muestra de las posibilidades de una probable entrega de la saga bajo la potencia de **PlayStation 3**. El resultado, independientemente de las mejoras en la jugabilidad o los contenidos, es deslumbrante: las pistas típicas de la serie, llenas de edificios inmensos y construcciones de naturaleza indefinida, se revelan más titánicas y gigantescas que en anteriores ediciones; y los efectos de luz y color en las pistas, más sofisticados que en cualquier otro título de la saga, hacen mutar los circuitos de tal modo que parece haber muchos más de los ocho que **Sony C.E. Studio Liverpool** ha incluido en esta entrega.

En cuanto a las novedades, una de las más características es el empleo del *Sixaxis*, aunque nosotros hemos acabado desconectándolo buscando una jugabilidad más clásica.

Hay siete modos de competición distintos, entre los que destaca Zona, creado en *Wipeout Pure*: presenta un circuito sin rivales y en constante aceleración, y podría ser una de las experiencias más frenéticas y lisérgicas vistas en **PS3**. Sólo nos queda seguir esperando... y no pulsar nunca el freno. JOHN TONES

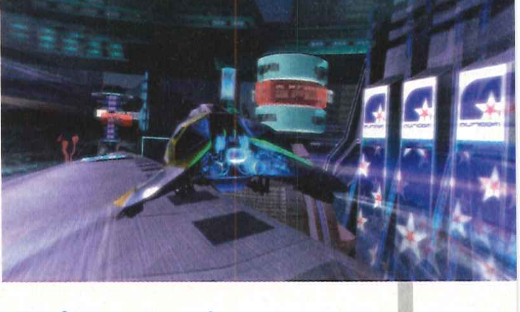






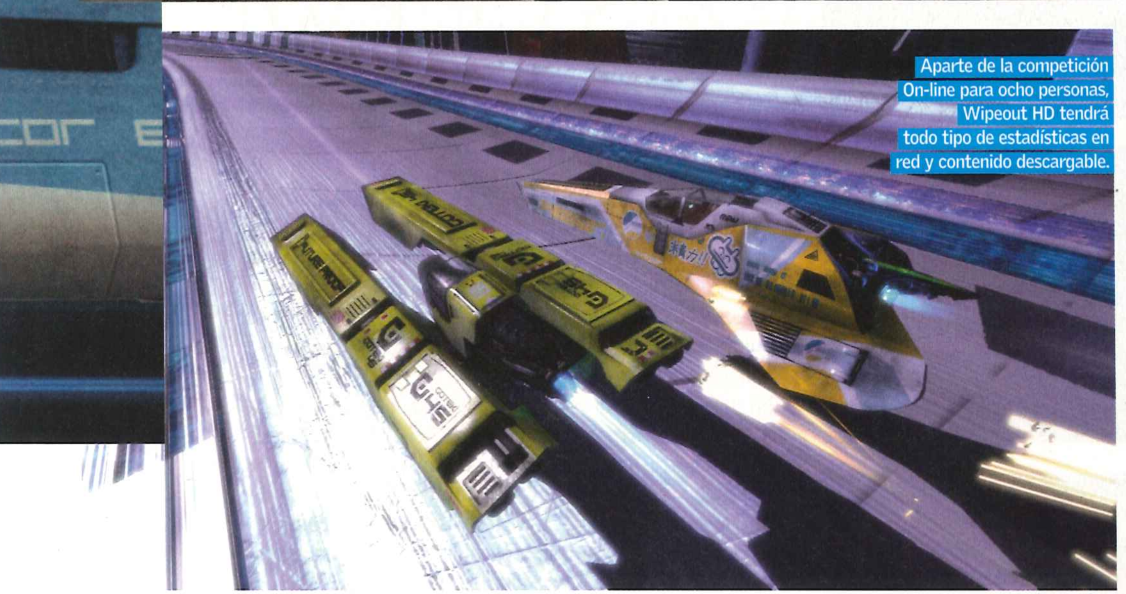
Los efectos de luz y partículas garantizan, fuera de toda duda, que éste va a ser el Wipeout con mejor aspecto de todos.



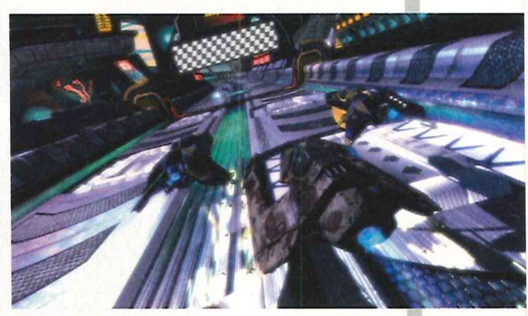


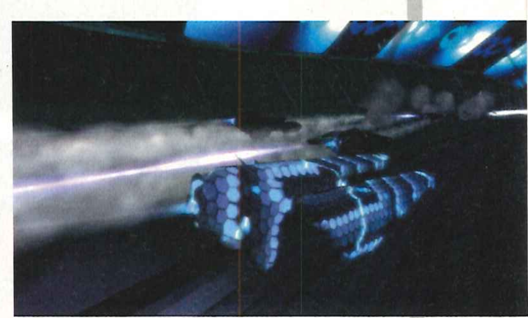


Ocho equipos, todos ellos viejos conocidos del reciente Wipeout Pulse para PSP, harán acto de presencia en Wipeout HD con ganas de guerra



Aparte de la competición On-line para ocho personas, Wipeout HD tendrá todo tipo de estadísticas en red y contenido descargable.

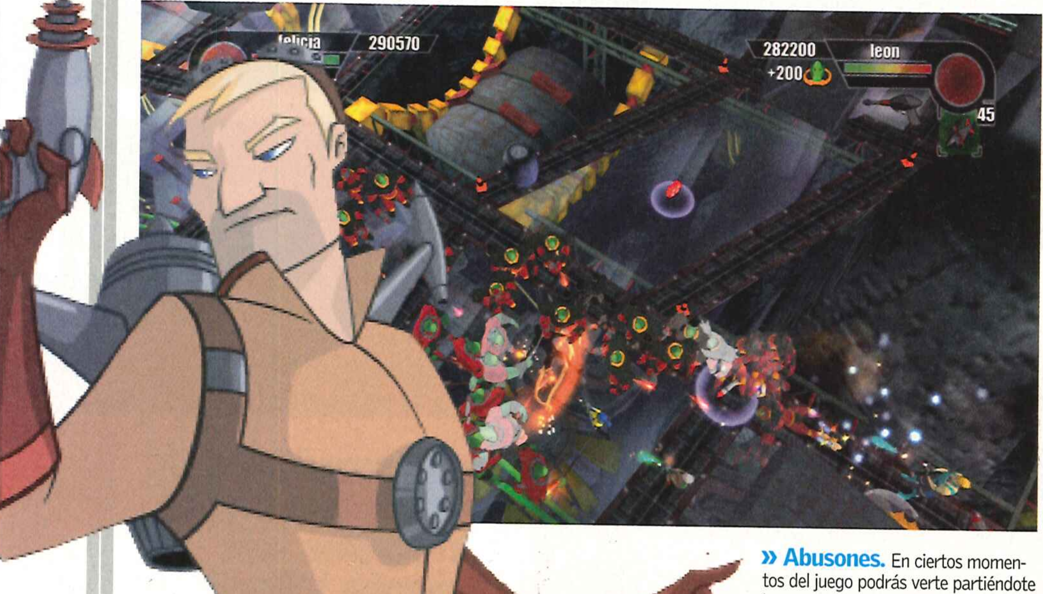












» Abusones. En ciertos momentos del juego podrás verte partiéndote la cara con una veintena de enemigos armados hasta los dientes.



TEST

ROCKETMEN: AXIS OF EVIL

Acción galáctica descargable

Este título descargable a través de la *PlayStation Store* y producido por **Capcom** tiene un origen insospechado: un CSG de gran éxito en Estados Unidos. CSG son las siglas de *Constructible Strategy Games*, mezcla de sencillos mazos de cartas intercambiables, rol y juego de mesa de estrategia que, en este caso, tiene ambientación espacial y abundantes dosis de acción.

En su adaptación al videojuego sólo se conservan algunos elementos de esta mecánica reposada. Así, el jugador puede escoger entre distintos tipos de héroes, con variadas razas intergalácticas y ocupaciones. Incluso puede configurar personajes a su gusto. Según su origen y habilidades, cuando pasen a la acción dispararán proyectiles más abundantes, recargarán más rápido o se moverán ágilmente.

Rocketmen es otro *arcade* de perspectiva cenital, a lo *Smash TV*, y con gráficos de estética *cel-shading*. El control es el habitual en estos casos (*stick* izquierdo para mover al personaje, *stick* derecho para orientarlo y disparar) y, a pesar de su descuidado aspecto gráfico y su jugabilidad en ocasiones lenta y ortopédica, su sencillez y falta de pretensiones justifican un agradable rápido vistazo.



COMPAÑÍA **CAPCOM**
PROGRAMADOR **A.C.R.O.N.Y.M. GAMES**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **126 MB**



» Vestiditos. Lejos de afectar sólo a las cuestiones estéticas, la procedencia y profesión de cada personaje variará las condiciones de cada combatiente.

evaluación

A pesar de sus problemas gráficos y de control, la posibilidad de jugar en cooperativo con cuatro amigos (tanto en local como On-line) y la sencillez e inmediatez de su concepto hacen de Rocketmen un atractivo producto para PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,0	7,8	7,8	7,5	7,8	7,2

Lo mejor, los detallados decorados y los inmensos jefes de final de fase.

Algo renqueante a veces. La opción multijugador potencia la diversión.

SÓLO HAY UNA MANERA DE SABER
DE QUÉ LADO ESTÁS.

KEANU REEVES FOREST WHITAKER HUGH LAURIE CHRIS EVANS

DUEÑOS DE LA CALLE

FOX SEARCHLIGHT PICTURES Y REGENCY ENTERPRISES PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN 3 ARTS ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE DAVID AYER KEANU REEVES 'STREET KINGS' FOREST WHITAKER HUGH LAURIE
CHRIS EVANS JOHN HOULIHAN Y SEASON KENT GRAEME REVELL JEFFREY FORD, A.C.E. ALEC HAMMOND GABRIEL BERISTAIN ASC/BSC
ARNON MILCHAN MICHELE WEISLER LUCAS FOSTER ALEXANDRA MILCHAN ERWIN STOFF JAMES ELLROY
JAMES ELLROY KURT WIMMER Y JAMIE MOSS DAVID AYER
HISPANO FOXFILM, S.A.E.
SEARCHLIGHT

www.duenosdelacalle.es

25 DE ABRIL EN CINES



POR **NEMESIS**

EL PASADO MES DE MARZO, KONAMI INVITÓ A 14 PERIODISTAS DE TODO EL MUNDO PARA JUGAR A MGS4, Y NOSOTROS ESTÁBAMOS ENTRE ELLOS. ¿QUIERES SABER MÁS? PASA LA PÁGINA

Crono

¡Ante nosotros, 10 años de obras maestras en una saga memorable!

1998	1999	1999	1999	2001	2002	2002
METAL GEAR SOLID	METAL GEAR SOLID	METAL GEAR SOLID INTEGRAL	MGS VR MISSIONS / SPECIAL MISSIONS	METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	MGS 2: SUBSTANCE
Japón/EE.UU.	Europa	Japón (junio)	EE.UU./Europa (septiembre)	Japón/EE.UU.	Europa (marzo)	Japón (diciembre)

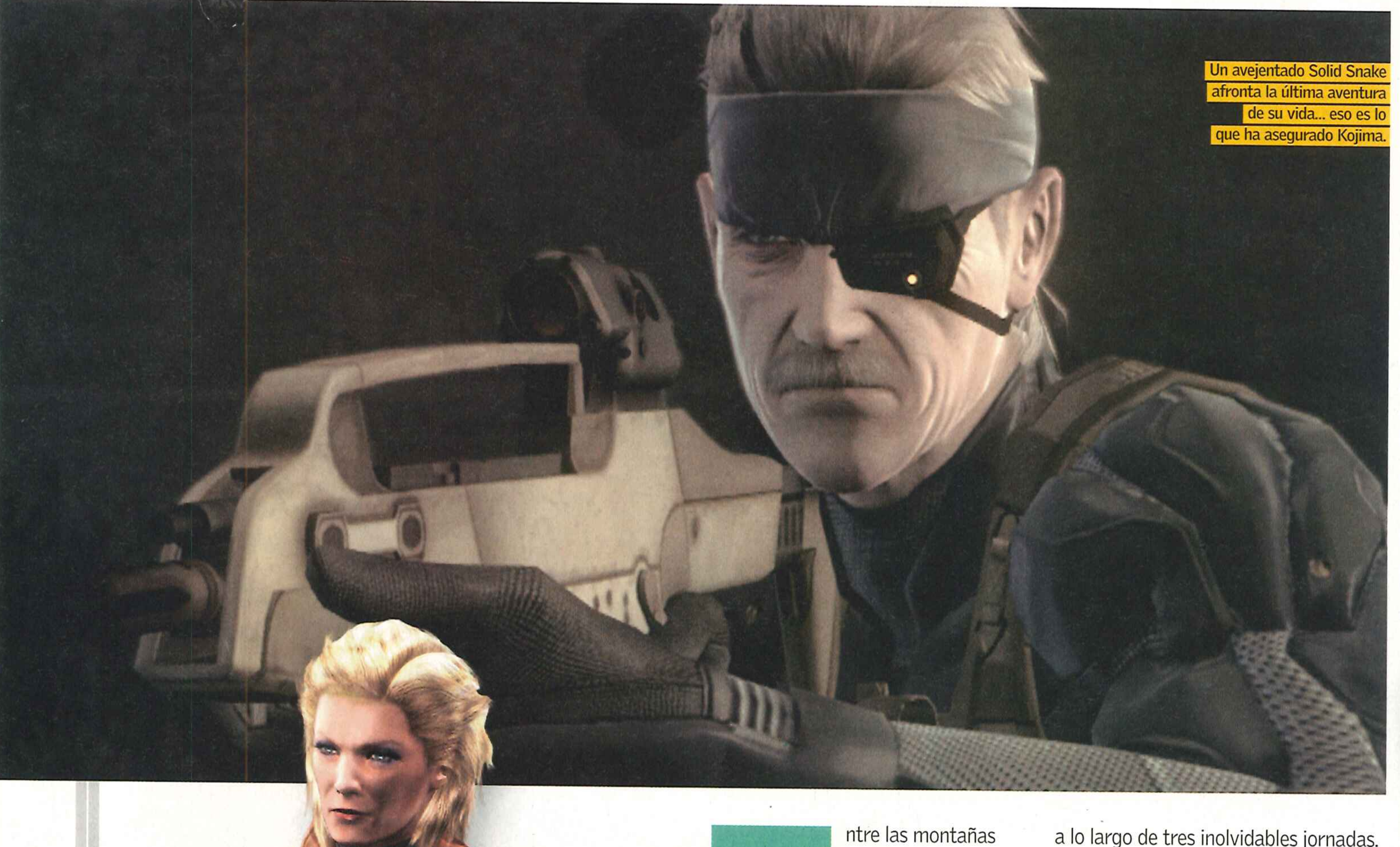
PlayStation Revista Oficial ¡Exclusiva!

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS



METAL GEAR SOLID 4



Un avejentado Solid Snake afronta la última aventura de su vida... eso es lo que ha asegurado Kojima.

BIG MAMA. EL TRÁILER DEL ÚLTIMO TGS NOS PRESENTÓ A ESTA SEÑORA, QUE NOS RECUERDA MUCHO A CIERTO PERSONAJE DE MGS3...

Entre las montañas de Nasu, al norte de Tokio, se erige el **Konami Super Campus**: un gigantesco complejo, con capacidad para 400 trabajadores. Allí, durante tres jornadas, tuve la oportunidad, el honor, el privilegio de poder jugar con ***MGS4: Guns Of The Patriots*** hasta acabármelo. Rodeado de trece periodistas de todo el mundo, e incluso del propio Hideo Kojima y su equipo. La experiencia, realmente inolvidable; el juego, monumental, demoledor... más allá de mis expectativas más descerebradas.

El objetivo de este evento, bautizado como *MGS4 Bootcamp*, era doble. Por un lado, proporcionar a las revistas y *webs* más importantes del mundo, una ocasión única de experimentar el debut de Snake en **PS3**. Por otro, los responsables de **Kojima Productions** querían comprobar la reacción del usuario occidental ante su nueva joya. A tres meses del lanzamiento simultáneo del juego en todo el mundo, grabaron en vídeo nuestras reacciones ante cada jefazo, cada situación que nos planteaba el juego a medida que íbamos avanzando a lo largo de tres inolvidables jornadas. Para los 14 fue un lujo convertirnos en *testers* de la aventura que cerrará para siempre la saga *MGS*, una odisea que comenzó en la primera **PlayStation**, en el lejano 1998.

Pero no temáis. En este reportaje no habrá *spoilers*. No destriparé el juego. Esa fue la condición impuesta por **Konami** y la súplica de Kojima: ¿por qué privar al resto del mundo de las sorpresas, de las emociones que pudimos vivir durante tres días en Nasu? Por eso, y aunque hayamos completado ya todo el juego, y me muera de ganas por compartir las mil cosas alucinantes que encierra ***MGS4***, me limitaré a hablar de lo que **Konami** nos ha autorizado: del primer acto del juego (*Liquid Sun*), el escenario donde transcurre (Oriente Medio), y de alguna que otra cosilla más...

La versión occidental de ***MGS4: Guns Of The Patriots*** presenta 5 ▸

Kojima y equipo no se separaron de nosotros durante los tres días de juego



Destino turístico para los fans del esquí y la nieve, Nasu estaba bastante desierto en el mes de marzo.

Hideo Kojima estuvo con nosotros los tres días, siempre pendiente de nuestras reacciones.

Desde las 9 de la mañana a las 12 de la noche, con dos pausas para comer y cenar... y sin dejar de jugar a MGS4.

El mastodóntico Konami Super Campus cuenta con sus propios generadores eólicos y placas solares.

Sin salir del complejo, teníamos que tomar un autobús para ir del hotel a las oficinas donde estaban las PS3.

La sala de conferencias parecía sacada de una película de James Bond, al igual que todo el complejo Konami Super Campus.

TRES DÍAS DE JUEGO INTENSIVO EN NASU

Nada de compras por Akihabara ni turismo por Nasu. Si fuimos a Japón era para jugar con MGS4, y vaya si lo hicimos. Durante tres días, los asistentes al Boot Camp no nos despegamos de nuestras PS3 en maratonianas jornadas de 9 de la mañana a 12 de la noche. Pudimos probar el juego a nuestro antojo, finalizarlo e incluso echar unas partidas al MGS Online. Siempre bajo la atenta mirada y los consejos de Hideo Kojima y su equipo.

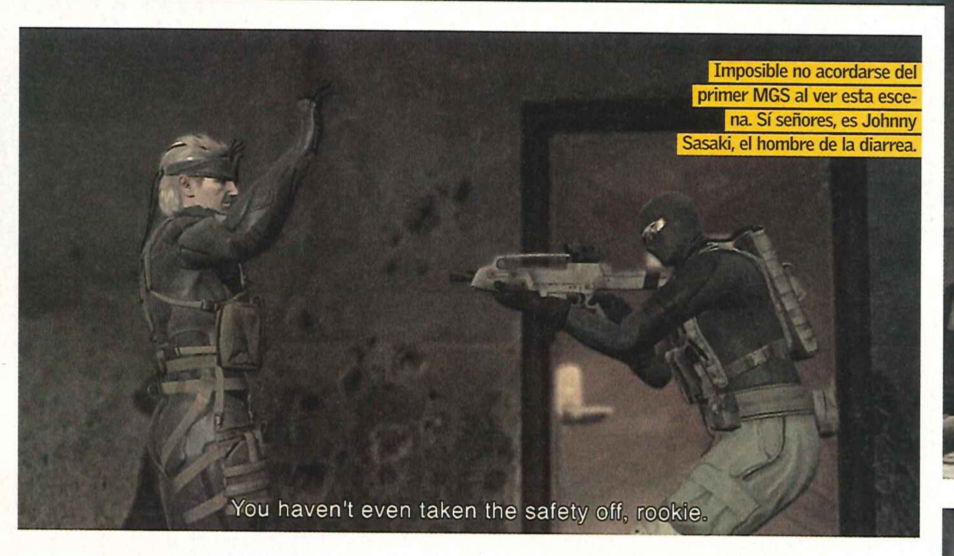
El ambiente, con gente de todos los países, era fantástico. La organización, perfecta... e inflexible. Salvo en una terraza del hotel, fumar estaba terminantemente prohibido en todo el recinto del Konami Super Campus, incluso al aire libre. Algo irónico si tenemos en cuenta la cantidad de pitillos que se fuma Solid Snake durante las secuencias del juego...











Imposible no acordarse del primer MGS al ver esta escena. Sí señores, es Johnny Sasaki, el hombre de la diarrea.


Liquid Ocelot es el líder de los PMC. MGS4 promete resolver para siempre su rivalidad con Solid Snake.

MGS4 hace un excelente uso de la vibración del nuevo DualShock de PS3

niveles de dificultad (*Liquid Easy, Naked Normal, Solid Normal, Big Boss Hard, The Boss Extreme*). Todos nosotros jugamos en el nivel *Solid Normal.* El juego despliega voces en inglés (David Hayter vuelve a encarnar a Snake, cómo no) y textos en castellano (pude activarlos en el menú de opciones cuando nadie miraba) y sus gráficos, impresionantes, corrían a 720p de resolución (no confirmaron aún si la versión final irá a 1080p). Tras agarrar el *Dual Shock* de **PS3** (no sólo es compatible, sino que para algunas cosas - que aún no podemos desvelar - será decisivo), y enchufar los cascos al *JVC-Victor SU-DH1* (un cacharro alucinante que nos permitió disfrutar de un cristalino *Dolby Digital 5.1*), comenzó la aventura. Un Snake envejecido se mete de lleno en la batalla entre los PMC, *Private Military Company*, y la milicia local, entre las ruinas de una pueblo de oriente medio. Nada más comenzar a jugar, irrumpen en escena los *GECKOs*, unos demoledores *mechas* bípedos que destrozan a los milicianos en cuestión de segundos. Enfrentarse a ellos, en el arranque del juego, es un suicidio; así que salí por patas y me lancé a experimentar con el nuevo traje *Octocamo* de Snake. Si en *MGS3* aprendimos a combinar el patrón de color de los uniformes para camuflarnos con el entorno, en esta entrega todo será más fácil. Podrás poner el *Octocamo* en automático y con sólo quedarte pegado a una superficie, adoptarás su color y el patrón de su dibujo. Aunque si lo prefieres, podrás accionarlo manualmente. Además, desde este primer nivel ya es posible disfrazar a Snake. Localicé un uniforme de PMC que me sirvió para pasar inadvertido entre unos

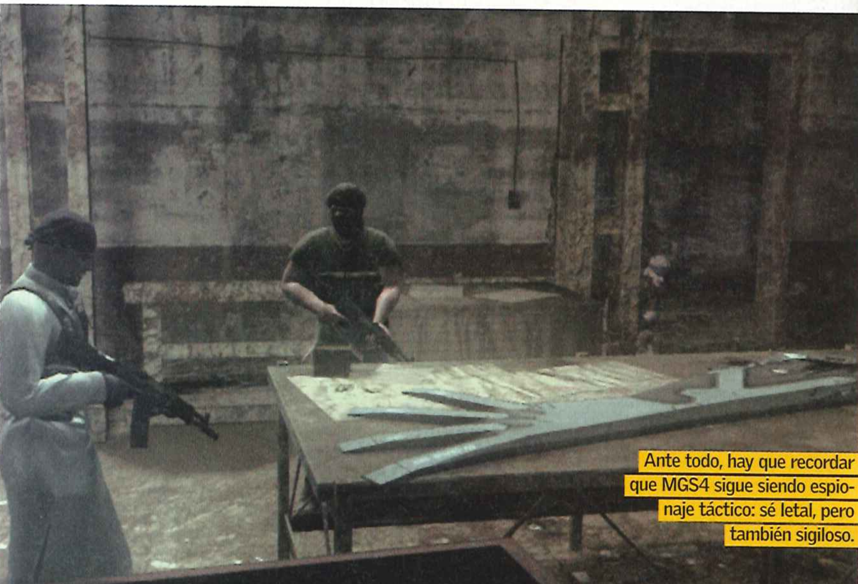
RATS VS. FROGS

En el ecuador del primer acto nos espera el reencuentro con Meryl Silverburgh, ahora líder de la nueva unidad FOXHOUND, bautizada como *Rat Patrol.* Los otros componentes son Ed y Jonathan (guiño a *Policenauts*), y Johnny «Akiba» Sasaki. Sí, el tipo ridículo que siempre tenía dolores intestinales en anteriores *MGS*. No tardarás demasiado en ver a los *Rat Patrol* en acción, enfrentándose a la guardia de élite de *Liquid*, conocida como *Haven Trooper* o *FROGS*.





¿Serás capaz de salir vivo de la batalla? Mata a unos cuantos PMC y te ganarás la confianza de la milicia.



Ante todo, hay que recordar que MGS4 sigue siendo espionaje táctico: sé letal, pero también sigiloso.



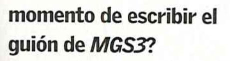


DREVIN, EL MONO Y TONELADAS DE ARMAS

Solid Snake conocerá a este misterioso personaje en un sótano de Oriente Medio. Más que traficar con armas, Drevin se dedica a «lavarlas», a liberarlas del cerrojo electrónico que sólo las hacía funcionar en conexión con las nanomáquinas de su legítimo propietario. Cada arma que recojas del campo de batalla se transformará en «puntos Drevin» que podrás canjear por otras nuevas, mejorar o liberar las ya existentes, y comprar munición.





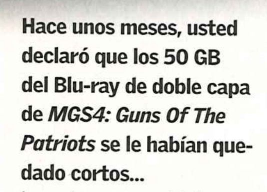


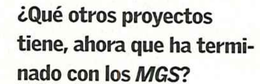
Entrevista

HIDEO KOJIMA

HEAD DE KOJIMA PRODUCTIONS

«Quiero ofrecer emociones al jugador»





Hace unos meses, usted declaró que los 50 GB del Blu-ray de doble capa de *MGS4: Guns Of The Patriots* se le habían quedado cortos...
Lo primero que hicimos al terminar *MGS3* y afrontar una nueva entrega fue preguntarnos: ¿qué esperan los usuarios? Por supuesto, mejores gráficos y mejor audio. Teníamos que responder a las expectativas de esos usuarios, de los *fans*. Pero en esta ocasión debíamos tener en cuenta un factor muy importante: el aumento en la resolución gráfica. Esto multiplica por 4 el espacio que ocupa el juego. A ello hay que añadir que ***Guns Of The Patriots*** es el *MGS* más extenso de la saga. Y eso que tuve que desechar algunas ideas durante el desarrollo para poder condensarlo todo en un *Blu-ray*.

¿Cómo ha logrado cerrar tan perfectamente toda la trama, todos los flecos sueltos de la saga *MGS* en esta última entrega? ¿Tenía ya en mente la historia de *MGS4* en el momento de escribir el guión de *MGS3*?
Para ser sincero, tengo que reconocer que añadí muchas cosas. Si hubiera tenido en mente la historia de *MGS4*, no habría introducido la trama de los clones. El tema de los *Patriots* lo desarrollé para *MGS2*, luego quise volver a los principios de la saga con *MGS3* y añadí nuevos elementos para cerrar la historia.

***MGS3* ofrecía una libertad total al jugador, pero *MGS4* parece devolvernos a la mecánica de los primeros *Metal Gear Solid*...**
MGS y *MGS3* pertenecen a una categoría, y *MGS2* y *MGS4* a otra. En ***Guns Of The Patriots*** sabes en todo momento cuál es tu objetivo, tu meta, por eso es tan diferente a *MGS3*.

¿Qué otros proyectos tiene, ahora que ha terminado con los *MGS*?
Me gustaría hacer algo distinto. Descansar de dirigir para ejercer de productor, como hace Mr. Miyamoto en **Nintendo**. Y, por supuesto, seguir proporcionando emociones interesantes a los jugadores. Hacerles sentir, dentro de cada juego, que lo que están viviendo es el resultado de lo que han hecho y de dónde han estado. Ese es el espíritu que he querido transmitir en ***MGS4*** a través de los guiños y *flashbacks* de los anteriores *Metal Gear Solid*.

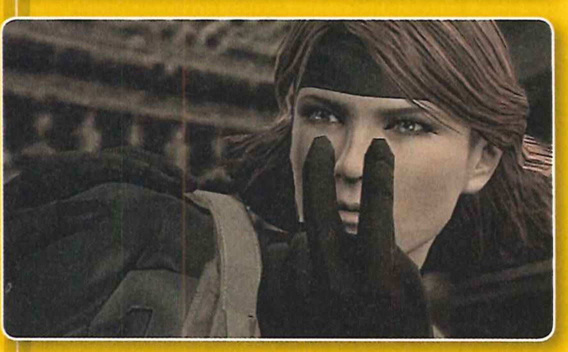
En los briefing, entre acto y acto, no sólo obtendrás información: podrás cambiar de cámara e incluso manejar a MG MK II

RAGING RAVEN. BAJO ESTE TEMIBLE ASPECTO SE ESCONDE UNA JOVEN CON PSICOSIS DE GUERRA

ANIMACIÓN Y MODELADO FACIAL IMPACTANTES

¿Quién no recuerda la expresividad y realismo del rostro de Boss en MGS3? Pues Kojima Productions se ha superado con la animación y modelado facial de los personajes de MGS4, sobre todo los femeninos. Los ojos de Meryl y Naomi (clavadita a una joven Mónica Bellucci) nos enamoraron. Y es que en Nasu, entre tanto tío, se estaba muy solo...







Consigue un lanzamisiles y da la vuelta al combate: ni los helicópteros de los PMC podrán toserte...

El envejecimiento de Solid Snake afectará a su respuesta en el combate

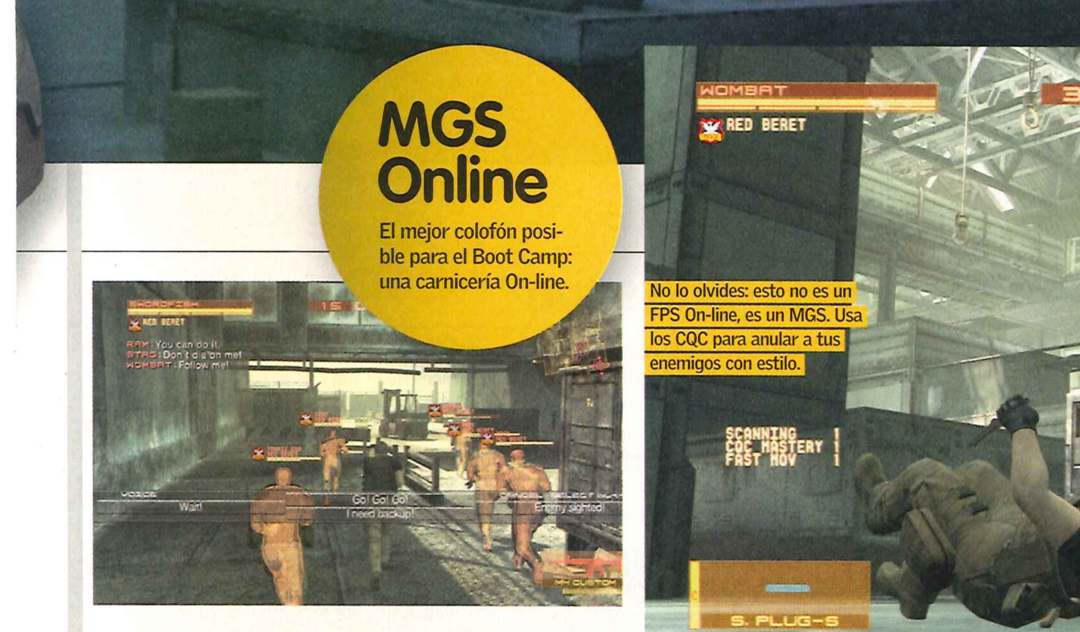
cuantos enemigos miopes; aunque la inteligencia artificial de los rivales, en general, ha aumentado notablemente con respecto a los anteriores *MGS*. Los PMC reaccionan a cualquier ruido o elemento sospechoso como lo haría un soldado de élite real. Los milicianos no se quedan atrás, aunque Snake puede ganarse su confianza con sólo liquidar a unos cuantos PMC delante de elllos. Ya sea con un discreto CQC o desatando un infierno con el mortero.

Snake no tarda demasiado en encontrarse con quien será uno de sus mejores aliados en esta aventura: *Metal Gear MK II*. El pequeño droide nos obsequia con una herramienta clave para el juego: el *Solid Eye*. Este «parche» no sólo mejora el radar de Snake, sino que además proporciona visión nocturna y ofrece información de los *items* y armas desperdigados por el escenario. Lamentablemente, gasta batería a velocidad de vértigo, al igual que sucede con el *Metal Gear MK II* que, lejos de ejercer de mera comparsa, puede llegar a controlarse de forma autónoma, al menos hasta que se le fundan las pilas.

El envejecimiento de Snake no sólo ha afectado a su aspecto, sino también a su respuesta ante el combate. Si caminas agachado demasiado tiempo empezará a quejarse de sus achaques y la intensidad del combate afectará a dos nuevos medidores (*Psyche Meter* y *Stress Meter*). Si la acción se vuelve muy frenética, incluso su puntería comenzará a flaquear. Afortunadamente, la munición no será un problema en *MGS4*. Sobre todo desde el momento en el que Drevin entra en la vida de Solid Snake. Este comerciante

MGS Online

El mejor colofón posible para el Boot Camp: una carnicería On-line.



No lo olvides: esto no es un FPS On-line, es un MGS. Usa los CQC para anular a tus enemigos con estilo.





Base. Al estilo Battefield, captura las bases y defiéndelas del acoso enemigo. Cuantos más seáis sobre ellas, más rápido las capturaréis.



Capture. Captura la mascota del equipo rival. El poseedor será delatado con un cantoso icono sobre su personaje.



Deathmatch. El modo más clásico, directo y divertido. Todos contra todos. Aquí no hay amigos ni aliados, sólo asesinos implacables.



Team. Utiliza la estrategia y crea un comando bien equilibrado para destruir al equipo rival. En Team no hay lugar para lobos solitarios.



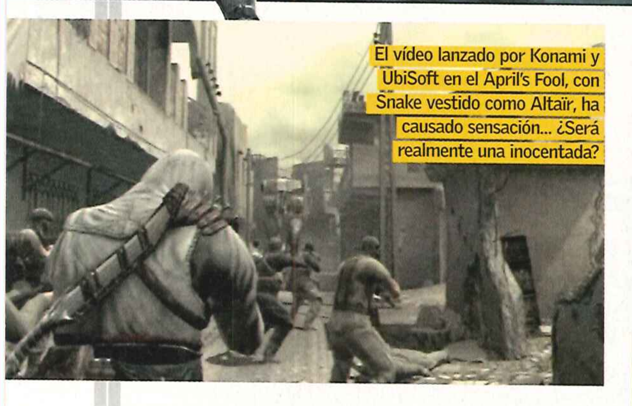


Defender la base será una tarea heroica cuando tengas enfrente a 8 tíos perfectamente coordinados.

Era la última tarde del *Boot Camp* y todos los asistentes ya habíamos completado el juego y estábamos empezando una segunda vuelta. De pronto, los componentes de Kojima **Productions** nos dieron una sorpresa: íbamos a probar la versión final del *Starter Pack* de *Metal Gear Online*, que estará incluido en el *Blu-ray* de *MGS4*. El editor de personaje no deja nada al azar: podrás customizar tu aspecto (cara, voz, ropa) e incluso tus habilidades de combate. Contarás con 4 *slots* en los que encajar las habilidades por las que hayas apostado (*CQC Master, Trap Master, Enhanced Lock-on*...). La sesión comenzó de la manera más clásica, con una *Free Battle* entre dos equipos: rojo y azul. El multijugador On-line integra todas las habilidades de las que hace gala Solid Snake en la aventura central. Antes de cada *round* podrás elegir tu arma de fuego favorita y, ya en plena batalla, usar la caja de cartón para camuflarte o dispersar revistas sucias para distraer a tus rivales. Incluso es posible compartir la información con tus camaradas con sólo pulsar el botón Triángulo del *pad*. De esa forma, accionarás el SPO: la conexión de *nanomáquinas* de las que hace gala Meryl y sus compañeros del *Rat Patrol* durante la aventura. Una jugada que también es posible ejecutar con el bando contrario: será como *hackear* sus conexiones, dándote la posibilidad de descubrir su posición y compartir esos datos con tus aliados. Y, por supuesto, también podrás realizar ataques CQC sobre tus enemigos. Si hay que matar, mejor hacerlo con estilo, ¿no crees?

La Saga

Parece que fue ayer, pero ya ha pasado una década desde el primer MGS...



El vídeo lanzado por Konami y UbiSoft en el April's Fool, con Snake vestido como Altaïr, ha causado sensación... ¿Será realmente una inocentada?

Naomi Hunter (MGS) cobrará un decisivo protagonismo en esta cuarta entrega

de armas nos desvela una de las claves del juego y la razón del subtítulo de *MGS4*: la progresiva sofisticación de las *nanomáquinas* ha hecho posible no sólo soldados más evolucionados, sino el total control de todo el armamento sobre la faz de la Tierra. De ahí lo de ***Guns Of The Patriots***. Cada arma está sincronizada con las *nanomáquinas* de su propietario. Por lo tanto, liquidar a un PMC o a un miliciano para robar su arma no tiene sentido. Es inservible... hasta que entra en escena Drevin. Él mismo se define como un «Gun Launderer», un chico listo que se encarga de «lavar» las armas, de anular su mecanismo de seguridad. Snake contactará con él, vía *MG MK II*, para venderle armamento cosechado en el campo de batalla y canjearlo por «puntos Drevin». Con ellos podrás desbloquear nuevas armas (hay mas de 70), mejorarlas (con mirillas láser, silenciadores...) hasta optimizar seis parámetros diferentes (daño, penetración, recarga, retroceso...) y, por supuesto, comprar munición sin límite.

En ***MGS4*** se dan cita nuevos personajes como Drevin y viejos conocidos: Otacon, Campbell, *Liquid Ocelot* (amo y señor de los PMC), *Vamp* (más Joaquín Cortés que nunca), Meryl, Johnny Sasaki... y Naomi Hunter. La atractiva Doctora Hunter ha pasado de ser un personaje secundario del primer *MGS* (fue quien inyectó a Snake el *FOXDIE*) a tener un papel decisivo en ***MGS4***, pero de eso no puedo hablar aún.

Todos estos rostros embriagarán de nostalgia a los *fans* de la saga y más aún cuando descubran los incontables *flashbacks* ocultos en cada secuencia, cada diálogo. Cuando el juego así lo indique, con sólo apretar el botón

1998 METAL GEAR SOLID



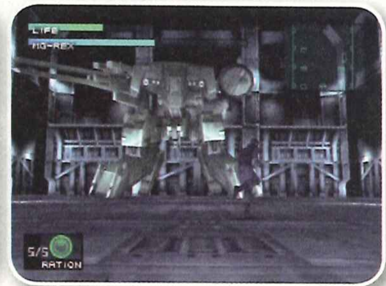


¿Qué decir de una obra maestra que siempre corona los tops sobre los mejores juegos de **PSone** de toda la historia? Por muchas décadas que pasen, jamás podremos olvidar el enfrentamiento con *Psycho Mantis*, ni el descenso en *rappel* por la torre de comunicaciones o la dramática historia de Sniper Wolf. ¿Y qué me dices de la fuga de la celda, utilizando el *ketchup* a modo de sangre falsa? ¿Y la escena de la tortura? *MGS* ha quedado marcado a fuego en nuestra corazón y en nuestras neuronas, al igual que su magistral doblaje en castellano.







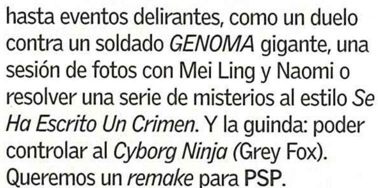


1999 METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS





Incluido originalmente como disco extra del *MGS Integral* japonés, *MGS Special Missions* se comercializó aparte en Occidente ofreciendo una tonelada de pruebas y minijuegos inspirados en el *VR Training* del *MGS* original. La oferta iba desde pruebas de puntería e infiltración, hasta eventos delirantes, como un duelo contra un soldado *GENOMA* gigante, una sesión de fotos con Mei Ling y Naomi o resolver una serie de misterios al estilo *Se Ha Escrito Un Crimen*. Y la guinda: poder controlar al *Cyborg Ninja* (Grey Fox). Queremos un *remake* para PSP.











2002 METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY




Podríamos escribir un libro sobre la historia del proyecto *MGS2* y cómo Kojima tuvo que rehacer la idea inicial (y censurar el final) a raíz de Irak y el 11-S. Pero preferimos centrarnos en el extraordinario debut de Solid Snake en PS2, con el inolvidable episodio inicial del carguero... y de la cara de pasmo que se nos quedó a todos al comprobar cómo el resto del juego estaba protagonizado por otro personaje: Raiden. Sus gráficos siguen superando los de juegos mucho más actuales de **PlayStation 2**. Si no me crees, ya es hora de recuperar este clásico.







Tank. Para muchos, lo mejor del juego estaba al principio, cuando controlábamos a Snake en el interior de un carguero. ¿Recuerdas aquellos tiroteos en primera persona? ¿Y su uso de la luz?

VAMP. EL INMORTAL VOLVERÁ A ATERRARNOS CON SU AGILIDAD Y SUS ATAQUES AFLAMENCADOS

2005 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER




Kojima sorprendió a todos al retroceder a los años 60 para contar la historia de *Big Boss*. Guerra Fría, una ristra de enemigos carismáticos a más no poder (*The Sorrow, Boss,* el joven Ocelot...), la necesidad de cazar y comer, el uso del camuflaje y de los ataques CQC. Para muchos, es el mejor título de toda la saga. Aunque ese honor, en todo caso, debería recaer en *MGS3: Subsistence*, al que se le implementó un sistema de cámara libre sin el que ya no podríamos vivir y, de propina, los *Metal Gear* de *MSX*. Si no lo tienes, lo puedes encontrar aún muy barato.







Ahora vas... y lo cascas. El sistema de ataque CQC nos ofreció horas y horas de diversión sigilosa entre la espesa jungla. ¿Y qué decir de la pelea final con Boss? Aún lloro recordándola.

(*) Las fechas que aparecen en este recuadro se refieren a los lanzamientos en Europa.



UN REPARTO EN CONSTANTE EVOLUCIÓN

Algunos personajes han evolucionado desde su aparición en MGS y MGS2, como es el caso de Naomi y Vamp, y otros debutan en la saga. Tal es el caso de Sunny, la hija de Olga Gurlukovich, una de las sorpresas desveladas en el tráiler del último TGS.

Si este es el final de la saga MGS, no puedo imaginar uno mejor

LAUGHTING OCTOPUS. OTRA DE LAS COMPONENTES DE LA UNIDAD THE BEAUTY & THE BEAST

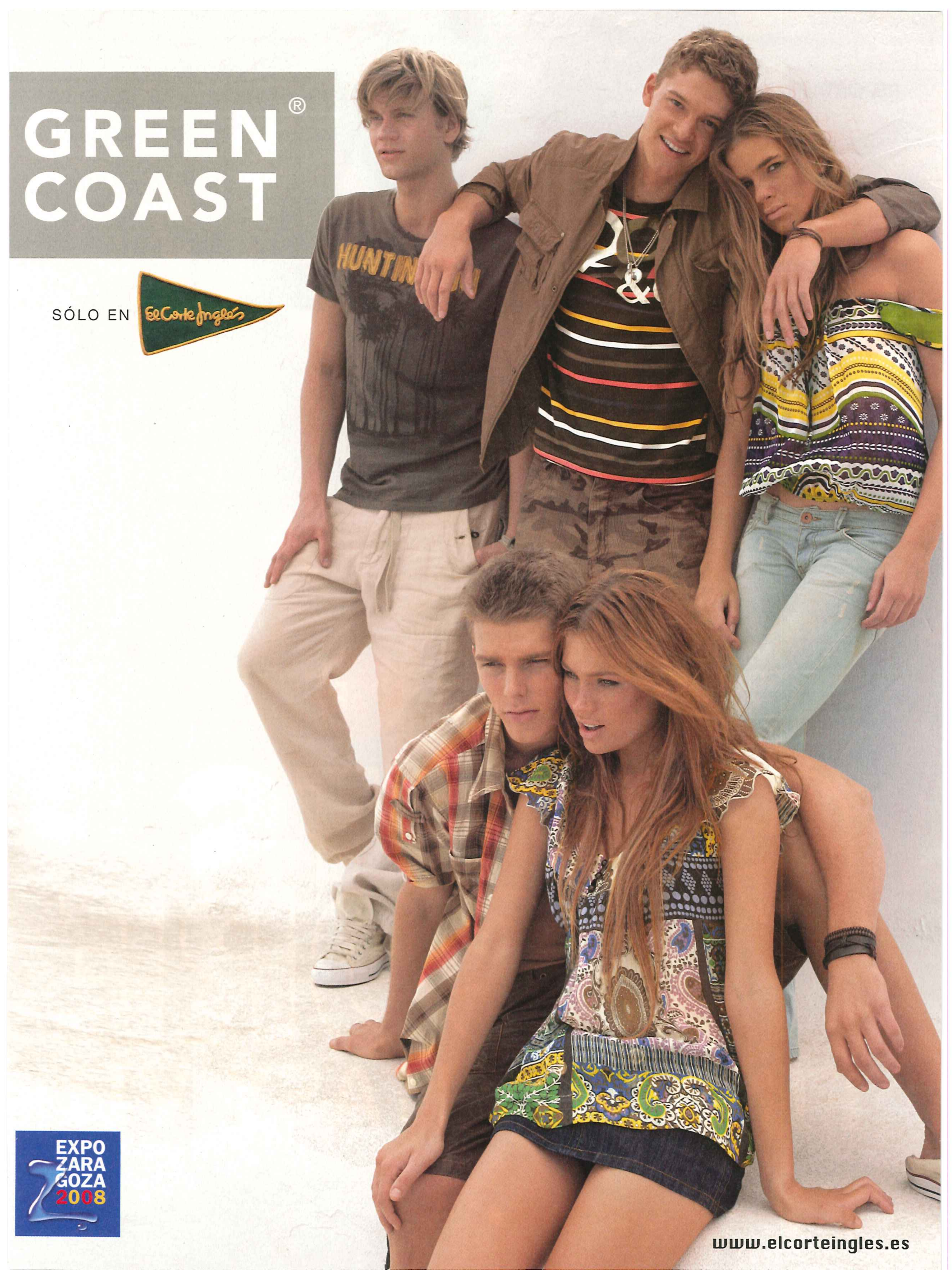
¿MGS Rex? ¿MGS Ray? No desvelaré dónde y cuándo aparecen, pero levantaron expectación desde el TGS.

X en el momento preciso, serás bombardeado con retazos de los anteriores *MGS*... no te sorprendas si empieza a brotar alguna lágrima de tus ojos.

En cuanto a la jugabilidad, hablamos de un *Metal Gear Solid* y eso lo resume todo. El juego se beneficia de las mejoras de cámara introducidas en *MGS3: Subsistance,* incorporando además la posibilidad de disparar y caminar en primera persona o desde una cámara al hombro, al estilo *Gears Of War*. Desde el mismo arranque del juego, el usuario está inmerso en una auténtica batalla entre dos bandos, en una lucha constante por sobrevivir, no devorando seres vivos como en *MGS3*, sino escapando de bombardeos y tiroteos, así como explotando al máximo las habilidades de Snake en el cuerpo a cuerpo, incluyendo cacheos y haciéndose el muerto cuando la situación sea totalmente desesperante.

Conocerás personajes memorables y vivirás situaciones que te emocionarán, dispararán tu adrenalina y darán sentido a todo lo narrado en las anteriores entregas de la saga. Todo ello a través de unos gráficos prodigiosos, sin comparación con todo lo visto en **PS3**. No es de extrañar que Hideo Kojima se quejara en su día de que los 50 Gigas del *Blu-ray* de doble capa se le quedaban cortos. A este hombre le dan 200 Gigas y seguiría aprovechando hasta el último mega de capacidad.

Lo que viví con ***MGS4*** me acompañará hasta el día de mi muerte. Parece una exageración, pero me daréis la razón el 12 de junio. Desvelaría más cosas, pero no quiero robaros esa magia. Disfrutadla. Atesorad cada minuto. Si finalmente es el final para la franquicia *Metal Gear Solid*, no puedo imaginar uno mejor.



GREEN® COAST
SÓLO EN El Corte Inglés
HUNTIN
EXPO ZARA GOZA 2008
www.elcorteingles.es

A LA VENTA
en junio

DIEZ AÑOS DESPUÉS DEL FENÓMENO FINAL FANTASY VII EN PSONE, SQUARE ENIX CREA UNA ESPECTACULAR PRECUELA PARA LA PORTÁTIL DE SONY

PSP

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII





La gran mayoría de los enfrentamientos importantes estarán protagonizados por bestias inmensas como ésta.

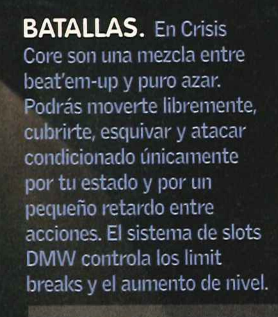






« ¿Te acuerdas? Crisis Core está repleto de pequeños detalles que emocionarán a los amantes de Final Fantasy VII.

Genesis. Renegado de SOLDIER desde el inicio de la aventura, este personaje no nos pondrá las cosas fáciles.



BATALLAS. En Crisis Core son una mezcla entre beat'em-up y puro azar. Podrás moverte libremente, cubrirte, esquivar y atacar condicionado únicamente por tu estado y por un pequeño retardo entre acciones. El sistema de slots DMW controla los limit breaks y el aumento de nivel.





Nunca pensamos volver a experimentar esa sensación: regresar a *Midgar*, conocer a Aerith, descubrir qué significa *Avalanche, SOLDIER*, los reactores *Mako, Shinra*... Hace ya diez años que disfrutamos de *Final Fantasy VII* y, aunque **Square Enix** ha evolucionado el concepto del *RPG* por excelencia con cada nueva entrega aparecida en **PSone** y **PS2**, la inolvidable experiencia del primer *FF* en 3D no volvió a repetirse. Hasta ahora.

Lo que la mayoría estábamos esperando era un *remake* de *Final Fantasy VII* para **PlayStation 3**, sobre el que **Square Enix** aún no se ha pronunciado, pero nunca imaginamos que la portátil de **Sony** tuviera el potencial suficiente para albergar un *Action RPG* de la talla de ***Crisis Core***, en el que confluyen calidad técnica, novedades significativas con respecto al *RPG* clásico y, por supuesto, viejos conocidos, lugares, situaciones y melodías que harán fluir todo tipo de emociones a toda la generación **PlayStation** que disfrutó en su día con el que, posiblemente, ha sido el mejor juego de rol de la historia.

El argumento de ***Crisis Core*** tiene lugar antes de los acontecimientos del *Final Fantasy VII* para **PSone** y nos pondrá en la piel de Zack (algunos lo recordaréis por algún que otro *flashback* de Cloud en *FFVII*), miembro del grupo *SOLDIER* de Shinra y compañero de un *Sephiroth* que poco tiene que ver con el que conocíamos.

Aunque las referencias al clásico de **PSone** son muchas (no olvidemos que ***Crisis Core*** es una precuela), **Square Enix** no ha intentado engatusar a los *fans* de *Final Fantasy VII* a base de recuerdos y emociones. Podemos afirmar con seguridad que el nuevo título de la franquicia para **PSP** se convertirá en uno de los mejores *RPG* de la historia: carismáticos personajes, un argumento de auténtico lujo y una calidad técnica que está por encima de cualquier otro título creado para **PlayStation Portable**.

Como hemos mencionado, el título de **Square** es un *Action RPG* que añade novedades al género; ambos ›









MISIONES. Zack forma parte de la organización de Shinra SOLDIER y, por tanto, una de sus tareas será cumplir diversas misiones. Podremos acceder a todos estos desafíos desde cualquier punto para salvar la partida y, aunque no tendrán repercusión alguna en el desarrollo argumental del juego, nos permitirán conseguir Materia y objetos especiales, subir el nivel de experiencia de Zack y aumentar la vida del juego unas 10 horas.

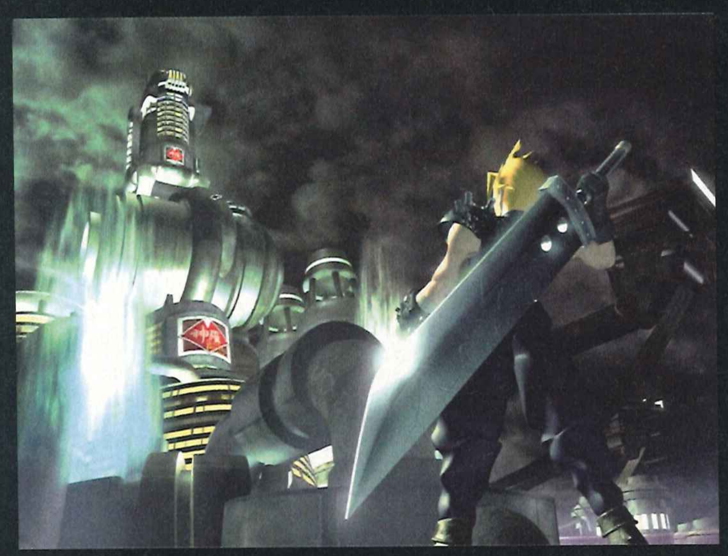


« Ataques. Dependiendo de la acción o el ataque utilizado, consumiremos un determinado número de puntos de acción o puntos de magia. Una buena «tirada» del DMW, por ejemplo, y un aumento de nivel (tres caras iguales y tres «7») nos hará recuperar una gran cantidad de puntos de magia, acción e incluso energía.



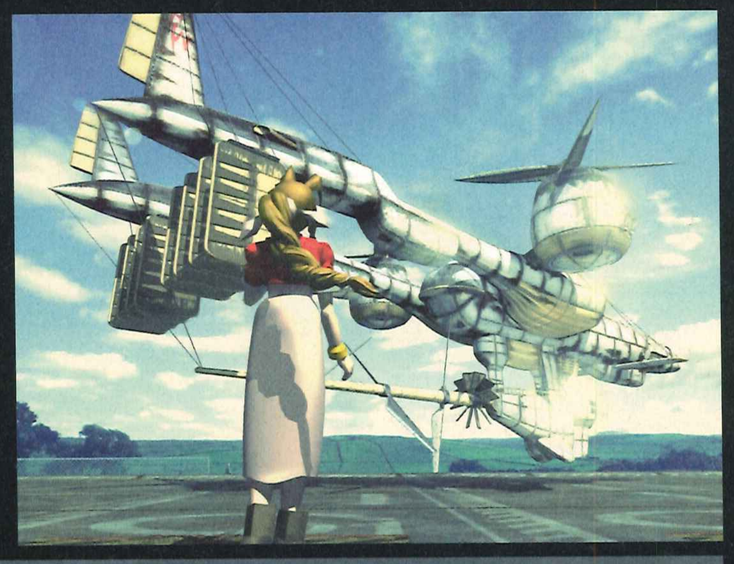
El Mapa. Pulsando cuadrado en la gran mayoría de los escenarios tendremos acceso a un detallado mapa.

términos podremos encontrarlos a la hora de medir nuestras fuerzas con cualquier enemigo que nos encontremos. **Square Enix** ha dejado atrás el obsoleto sistema de menús en las luchas (algo que podrán echar de menos los más puristas), haciendo cada batalla de ***Crisis Core*** una mezcla entre *beat'em-up* y una «lotería». En cada batalla tendremos el control directo sobre nuestro personaje y atacaremos, respetando un pequeño retardo entre cada acción a modo de turnos, al enemigo al que estemos mirando en ese momento. Con L y R podremos elegir entre los distintos ataques, *items* o poderes mágicos que hayamos establecido previamente como acciones «por defecto» y los botones Cuadro y Triángulo servirán para esquivar rodando por el suelo o adquirir una posición defensiva, respectivamente, a costa de algunos puntos de acción. Si bien las batallas son «activas», por decirlo de alguna manera, la ejecución de los *limit breaks*, la invocación de bestias como Ifrit o Bahamut, o incluso la posibilidad de subir de nivel resultan totalmente aleatorios; aquí es donde entra el componente «lotería» de las batallas. El sistema *Digital Mind Wave*, o DMW, estará presente en todas las luchas en forma de tres imágenes en la parte superior izquierda de la pantalla que irán haciendo un ciclo continuo (o más bien, a medida que consigues puntos *SOLDIER* atacando a los enemigos). Vamos, es como una pequeña máquina «tragaperras» que nos recompensará con aumentos de nivel de nuestras materias o de Zack, con *limit breaks*, etc. El estado emocional de Zack influirá en las posibilidades de conseguir buenos resultados y, a medida que avanzamos en el juego, descubriremos nuevas caras en









FINAL FANTASY VII, EL ORIGINAL. Fue lanzado en 1997 por Square y fue el primero de la saga que mostraba sus gráficos en 3D. Es considerado uno de los títulos más influyentes de la historia de los videojuegos, fue el RPG que estableció «un hueco» en el mercado occidental para el género y es el Final Fantasy más vendido de la historia (más de 9 millones).

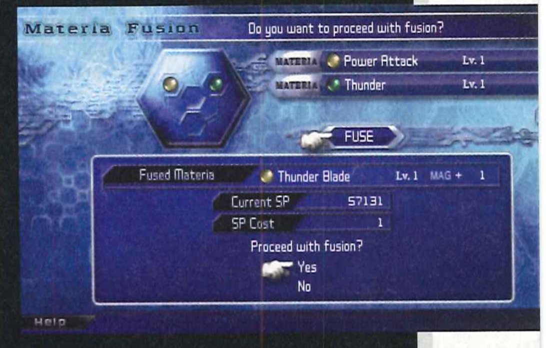


El primer encuentro entre Zack y Aerith tendrá lugar en los suburbios de Midgar y será de lo más intenso.

el DMW que, al principio, aparecerán como simples siluetas.

Lineal, pero con mil posibilidades

El desarrollo de ***Crisis Core***, siguiendo el argumento, es tan lineal como el de cualquier otro *RPG*, aunque **Square Enix** ha incluido elementos como los clásicos minijuegos de *Final Fantasy,* que sólo aparecerán una vez y en un determinado momento de la aventura. Otra de las novedades de la saga son las misiones. En cada punto para salvar la partida, podremos activar el menú de misiones, en el que podremos elegir entre una ingente cantidad de pequeñas aventuras en las que el objetivo será encontrar un determinado *ítem* o acabar con un enemigo específico. La gran cantidad de estas misiones, sus recompensas y la corta duración de cada una de ellas las convierten en un adictivo elemento del juego, que ayudará a estirar la experiencia de ***Crisis Core*** unas 10 horas más. Esto es algo que se agradece si tenemos en cuenta que, por desgracia, la precuela de *Final Fantasy VII* no tiene la longitud del original para **PSone**: si vamos directamente a completar los objetivos impuestos por su argu-

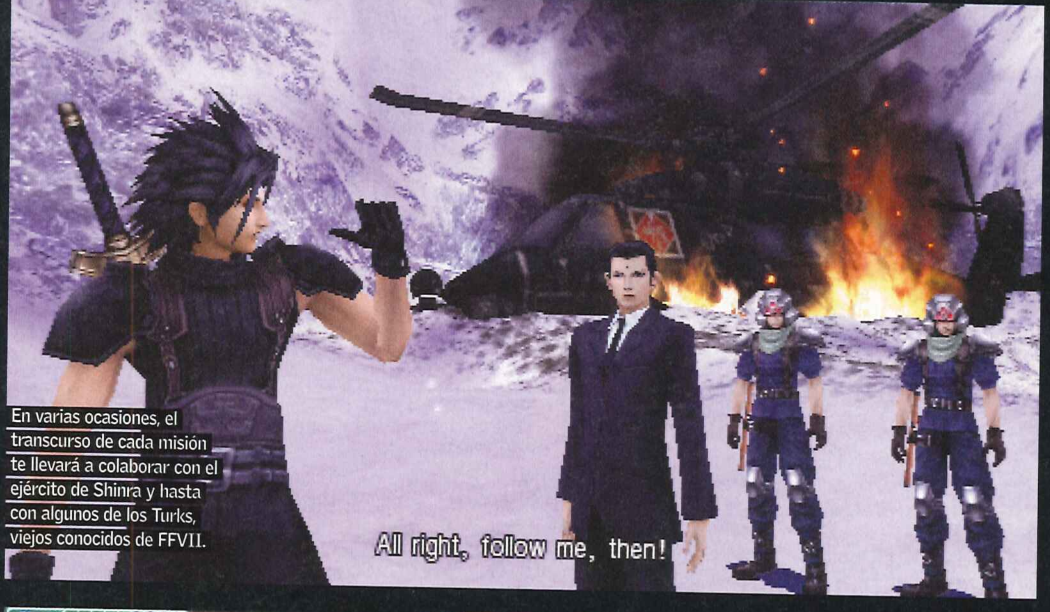




MATERIA E INVOCACIONES. En el nuevo sistema de lucha de Crisis Core, la Materia puede utilizarse tanto para hacer ataques especiales como para lanzar hechizos. Una de las novedades con respecto a la Materia es la posibilidad de fusionarla, consiguiendo nuevas posibilidades uniendo dos elementos diferentes. Las invocaciones se enfrentarán a nosotros de manera física, pero a la hora de desencadenarlas, llegarán en forma de vídeo y posterior ataque.







En varias ocasiones, el transcurso de cada misión te llevará a colaborar con el ejército de Shinra y hasta con algunos de los Turks, viejos conocidos de FFVII.

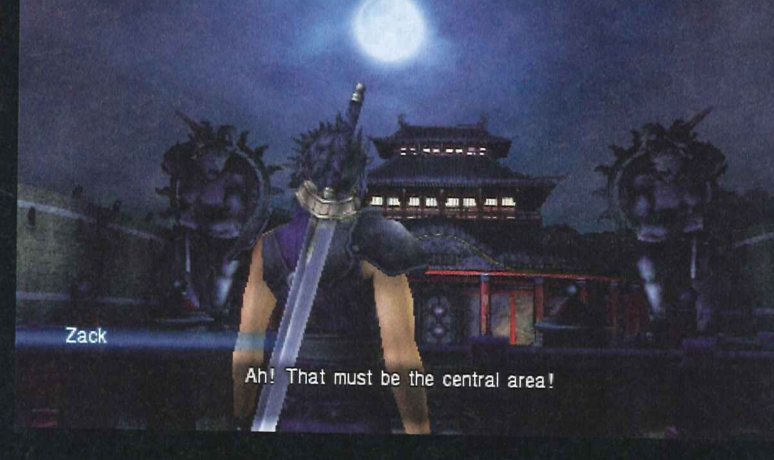












VIEJOS CONOCIDOS. A lo largo de la aventura nos iremos encontrando con míticos personajes que han aparecido en el Final Fantasy VII original o en alguna de sus historias paralelas. Conoceremos los días de gloria de Sephiroth en SOLDIER, veremos dónde consigue Aerith su lazo del pelo e incluso tendremos alguna discusión con miembros de los Turks como Reno, que aparecía por primera vez en Final Fantasy VII: Advent Children.





mento, es fácil que terminemos el juego en poco más de unas 20 horas.

Técnicamente sublime

Como se puede observar en las pantallas, el apartado técnico del juego está muy por encima de lo que nos tiene acostumbrados **PlayStation Portable**. Texturas, animaciones, expresiones, planos... Todo en ***Crisis Core*** está cuidado al máximo, desde los escenarios más fugaces hasta los vídeos del juego (de calidad comparable a *Advent Children*), que adornarán los momentos más épicos de la aventura y las invocaciones.

El sonido ha sido tan cuidado como el apartado visual del juego. Así, aunque las voces del juego no estarán en castellano, el doblaje en inglés es de grandísima calidad. Además, la banda sonora, magistralmente remezclada por Takeharu Ishimoto, recuerda en todo momento a la que Nobuo Uematsu compuso para *Final Fantasy VII* (y su calidad es incluso superior).

Square Enix ha conseguido crear una precuela de *Final Fantasy VII* que conserva toda la magia del original, con personajes y situaciones que emocionarán a los fanáticos de la saga, pero sin descuidar en ningún momento su calidad técnica, su desarrollo o el argumento.

Junto con *God Of War*, podemos considerar ***Crisis Core: FFVII*** como uno de los mejores y más completos títulos creados para la portátil de **Sony C.E.**, que encantará a los mitómanos de *Final Fantasy VII*, aficionados a los *RPG* y amantes de los grandes juegos por igual.

Before Crisis: Final Fantasy VII
(RPG - Teléfono Móvil)

どうしてあいつらに
追われてた？

Dirge Of Cerberus: FFVII
(Shooter - PS2)

FFVII Advent Children
(filme de animación 3D).

Last Order: Final Fantasy VII
(Anime)

FINAL FANTASY VII, LAS HISTORIAS PARALELAS. Con motivo del décimo aniversario del juego, Square Enix desplegó recientemente toda una serie de historias paralelas a la aventura original de Cloud Strife en PSone. Las más conocidas, Dirge Of Cerberus, shooter para PS2 protagonizado por Vincent Valentine y FFVII: Advent Children, película de animación por ordenador que retoma la historia seis años después de FFVII. A nuestro país no llegaron ni Before Crisis (para móvil) ni el anime Last Order.



MARVEL

VIAJAMOS HASTA LA SOLEADA CALIFORNIA PARA VISITAR LAS OFICINAS DE MARVEL EN LOS ÁNGELES Y AVERIGUAR TODO (LO QUE NOS DEJARON) SOBRE LOS NUEVOS JUEGOS SUPERHEROICOS QUE SE AVECINAN

IRON MAN

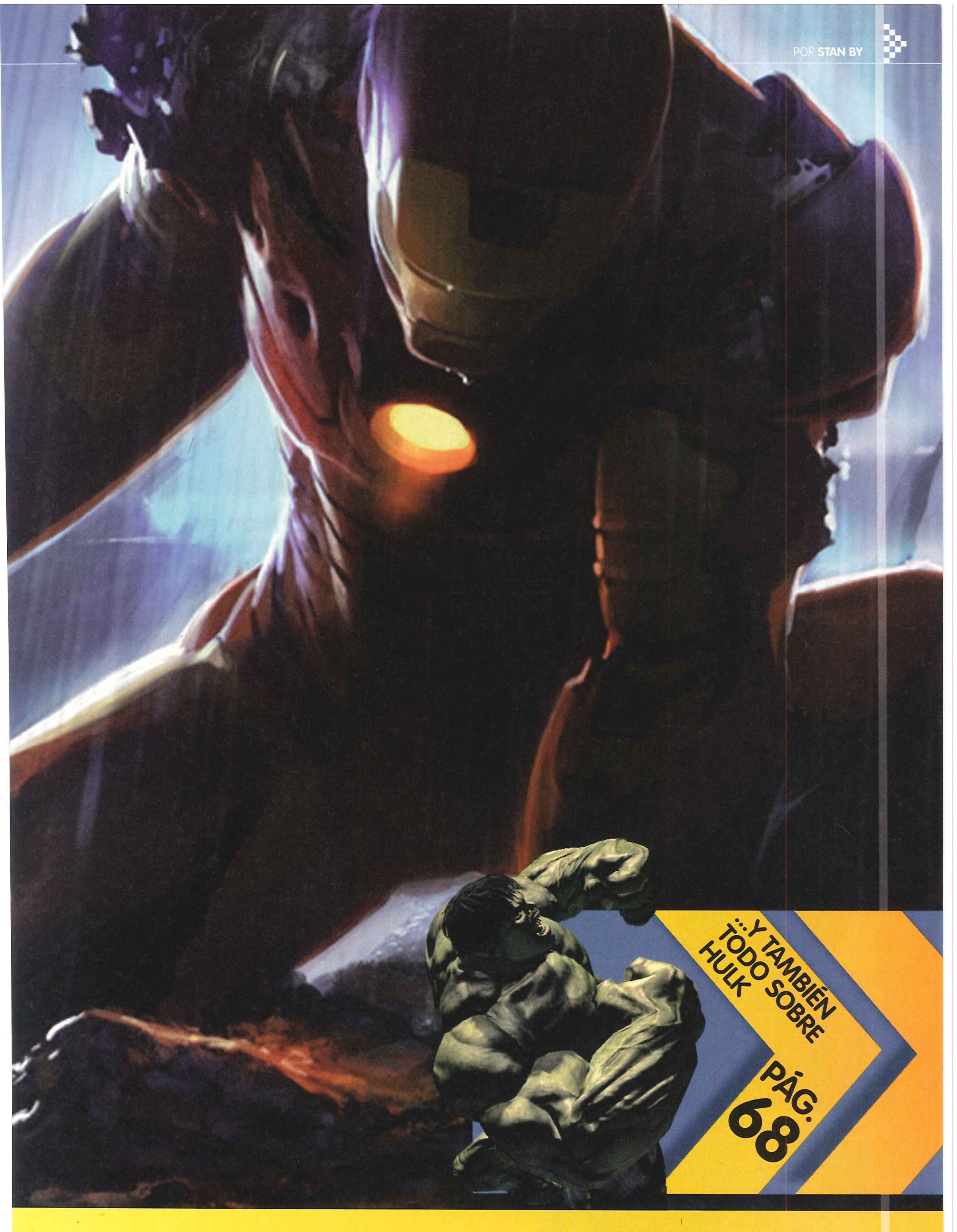
PS3 PS2 PSP

EL HOMBRE DE HIERRO LLEGA POR FIN A LAS PANTALLAS DE CINE Y, CÓMO NO, A NUESTRAS CONSOLAS. ¡ALBRICIAS!

Parece que no hay excepción para esta regla: cualquier gran estreno de cine basado en personajes **Marvel** viene acompañado de su correspondiente videojuego. En ocasiones, para bien, y en otras muchas, no tan bien. Afortunadamente, tenemos buenas noticias respecto a los próximos lanzamientos: **Marvel** y **Sega** han firmado un acuerdo de colaboración para producir varios juegos marvelitas, entre ellos esta adaptación de la película de *Iron Man*. Lo cual garantiza que los juegos se tratarán desde la perspectiva adecuada, y no como meros productos de marketing. Al menos no por parte de **Sega** que, con su sobradamente contrastada experiencia en cuestiones de jugabilidad, esperamos que sirva de contrapeso a la voracidad mercadotécnica de la que **Marvel** hace gala últimamente. Lo que sí es seguro es que el fruto de esta colaboración tiene a Tony Stark como protagonista, pero habrá más: justo después llegará *The Hulk*, y ya están en fase de pre-producción títulos basados en el Capitán América y Thor, que realmente esperamos que lleguen a nuestras consolas.

Pero centrémonos en ***Iron Man***: después de curiosear como *fans* descerebrados (lo que somos en nuestros ratos libres, vaya) por las oficinas de **Marvel Studios**, nos pusimos serios y pudimos disfrutar a lo grande de una completa presentación en la que los desarrolladores del juego, **Secret Level**, jugaron para nosotros varios niveles mientras comentaban y explicaban profusamente el *gameplay* y sus intenciones con el mismo.

Iron Man, como es de esperar, se basa principalmente en la línea argumental de la película, y **Secret Level** ha intentado diferenciar claramente los dos aspectos del personaje: la parte más emocional, la que se basa en los conflictos de Tony Stark (un descorazonado industrial de armamento hipertecnológico que decide llevar una doble vida como superhéroe), aparecerá desarrollada en el juego a través de secuencias animadas en las que ha participado el propio Robert Downey Jr. (*Iron Man* en el filme) prestando su voz. Por otro lado, el apartado más


...Y TAMBIÉN TODO SOBRE HULK
PÁG. 68





física (lo que vienen siendo los guantazos) será el foco de atención en las secciones jugables. Esto se traduce en el tipo de jugabilidad que presenta el juego: cada misión tendrá lugar en diferentes escenarios de exploración libre, donde el jugador deberá completar una serie de objetivos, quedando a su elección el orden y las prioridades. El *gameplay*, por lo que pudimos ver, será directo, sin interrupciones narrativas: como *Iron Man* estarás en mitad del campo de batalla, con decenas de tipos de enemigos distintos y nada más que hacer que demostrar aquello de que el Hombre de Hierro es un «one-man-army» para arrasar con todo. Eso sí, los desarrolladores de **Secret Level** también nos dijeron que habrá decisiones muy duras que tomar, en forma de objetivos secundarios que ayudarán a perfilar el carácter de Tony Stark como héroe, y que pondrán las cosas bastante difíciles.

Por lo demás la mecánica se podría resumir, en palabras de los desarrolladores, como «un shooter en tercera persona con controles extra de vuelo». *Iron Man* puede volar, permanecer flotando en el aire, hacer complicadas maniobras de esquiva y, por supuesto, desatar todo el potencial armamentístico de su armadura. O armaduras, porque en el juego

«Iron Man es básicamente un shooter en tercera persona con controles de vuelo»

veremos al menos los tres trajes que también aparecen en la película. Al preguntar por trajes extras, la respuesta de los creadores fue: «no podemos desvelar contenido extra»... hagan sus apuestas.

En cualquier caso, ***Iron Man*** dispone de ataques principales, secundarios y especiales, que podrán configurarse antes de cada misión según los que se hayan ido desbloqueando y obteniendo mediante un sistema llamado «superhero evolution». Pero, además, prácticamente cada enemigo del juego tendrá una acción especial que podrá realizarse sobre él. Así, los tanques pueden ser prácticamente desmantelados con las manos, los lanzamisiles se pueden utilizar para apuntar donde *Iron Man* quiera y, mucho más espectacular, los cazas pueden atraparse en mitad del vuelo y variar su trayectoria para improvisar un misilazo monumental. Y os aseguramos que con motivos como éste, ***Iron Man*** ya parece que merecerá la pena. No pinta nada, nada mal.

¿DÓNDE ESTÁS, IRON MAN?



Vengando. No se ha prodigado mucho Iron Man en el mundo de los videojuegos. Pero alguna que otra aparición estelar sí que ha tenido. Como en este poco conocido juego titulado Captain America And The Avengers, donde era uno de los personajes jugables.



Zurrando. Luego, claro, está la serie de beat'em-ups de Capcom, donde Iron Man también era uno de los personajes seleccionables para dar cerita: Marvel Super Heroes, primero, y Capcom Vs. Marvel 2 después, acogieron al personaje.



Escondido. El Hombre de Hierro también ha sido incluido en algunos otros juegos como contenido desbloqueable o personaje secreto. Desde el célebre X-Men Legends II a algunos menos probables como el juego de skate Tony Hawk's Underground.



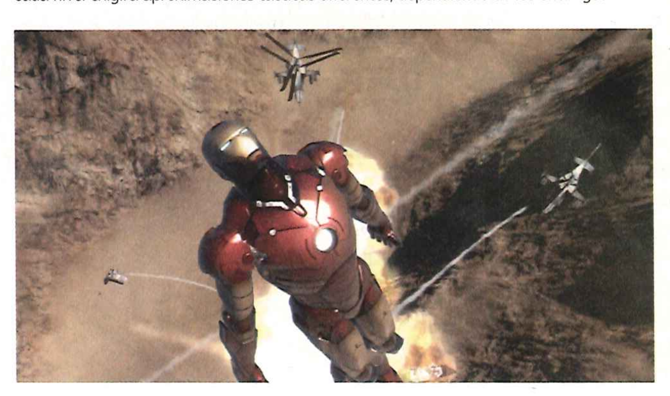
Aliado y RPG-ado. La última gran aparición de Iron Man hay que buscarla, claro, en el gran Marvel Ultimate Alliance, donde puede jugarse con el personaje, subirlo de nivel e incluso desbloquear un buen número de trajes de sus diferentes encarnaciones en el cómic.



La verdad es que atrapar un avión y redirigirlo resulta muy impresionante.



Realismo. Secret Level ha buscado cierto grado de realismo en las animaciones de Iron Man: al flotar, por ejemplo, realmente parece guardar el equilibrio. Por otro lado, cada nivel exigirá aproximaciones tácticas diferentes, dependiendo de los enemigos.





Pudimos ver una misión en el aire, con fortalezas volantes, muy arcade.

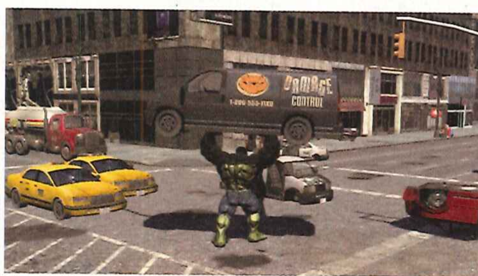


Marvelzombis inquietos. Cuando se trata de hablar de juegos, nos llegamos a poner muy serios. Pero si nos dejan sueltos en un lugar como «las oficinas de Marvel», podemos perder la cabecita. Y allí deben saberlo. O eso, o es que son demasiado estirados, porque apenas nos dejaron tomar fotografías de unas oficinas repletas de figuras, muñecos de acción, portadas clásicas colgadas de las paredes y Silver Surfers a tamaño real. Ni que tuvieran allí los planos de la próxima década de crossovers...


A ver quién es el primer listo que toca el claxon...



Dudas. Vale, nos encanta Hulk, nos apasiona hacer el bruto... y el personaje tiene encanto y propensión a las tortas de proporciones épicas. Pero es inevitable que nos preocupen un par de cosas de éste Increíble Hulk: primero, demasiado parecido con Ultimate Destruction y, segundo, un nivel gráfico algo rudimentario.





HULK PS3 PS2

«Todo lo que se ve puede destruirse». Con la Masa no podía ser de otro modo.

UN MESECITO DESPUÉS DE IRON MAN, LLEGARÁ EL INCREÍBLE HULK...

Que también lo hace por partida doble: peli y videojuego. A la primera le tenemos ganas, con Edward Norton, que al parecer también ha participado en el guión, en el papel de Bruce Banner. El segundo, si cumple con lo que los desarrolladores prometen, también será bien recibido: «nuestra intención es ofrecer todo lo que se puede esperar de un juego de Hulk, de acuerdo con la ya larga tradición del personaje en cómics, series de televisión, películas y juegos», comentó Rob Brown, director del juego de **Edge Reality**. La inspiración principal para ***El Increíble Hulk*** es, muy acertadamente, *Hulk: Ultimate Destruction* y, como éste, el escenario será un mundo abierto. *Hulk* podrá moverse libremente, escalar cada edificio a la vista, usar cada pieza de mobiliario urbano o vehículo (e, incluso, personas) como armas (contundentes o proyectiles), y destruir cada edificio del decorado. La idea parece ser, por tanto, partir de la misma base que ***Ultimate Destruction***, pero refinando la fórmula con todo lo que la nueva generación puede ofrecer.

Todo es destruible en el escenario: cada edificio, como ya hemos dicho, incluyendo algunos monumentos **Marvel**, como el Edificio *Baxter* de los *4F*, pero lo más interesante es que el combate entre *Hulk* y los contingentes militares, policiales o villanos con los que se enfrente causan daños colaterales: edificios derrumbándose ante el fuego ajeno, vehículos despedidos por los aires, etc. La destrucción desmesurada y un espectacular caos jugable parecen más que asegurados.

Rob Brown también confirmó que el juego presentará cuatro líneas argumentales diferentes; es decir, la de la película y tres exclusivas del juego, que enfrentarán a *Hulk* con algunos de sus enemigos más clásicos. ***El Increíble Hulk***, además, incorpora un sistema de alerta policial similar a los de *GTA*, con lo que las tropelías del jugador se traducirán en oleadas de enemigos (militares) de efectividad creciente intentado detenerle. Las bocas de metro ofrecerán una oportuna vía de escape en caso necesario.

«Queremos ser fieles a cómo la película retrata a Hulk, pero también hacerlo desde un punto de vista realista y respetando al fan», puntualizaba Rob Brown. Dentro de poco sabremos si lo han conseguido. Acción desbocada, desde luego, hay.

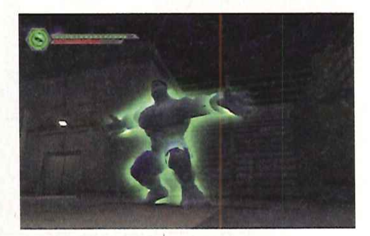

Habrá varias localizaciones distintas, pero aproximadamente el 70% del juego transcurrirá en Manhattan, como parece que sucede en el filme.


» **Por partes.** La destrucción de edificios nos puso un poco en alerta: sólo presentan tres o cuatro estados de destrucción, en lugar de un daño progresivo más sutil y más actual. Todo puede cambiar en sucesivas versiones, o no resultar molesto en absoluto.

» **Improvisación.** Hulk podrá improvisar armas con objetos comunes: guanteletes a partir de coches desguazados y otras herramientas similares. Todo sea porque la fiesta no decaiga.

CON LAS MANOS EN LA MASA


Aplastar. Al contratio que Iron Man, Hulk sí ha protagonizado unos cuantos juegos con mayor o menor éxito. El más reciente hasta la fecha es el Ultimate Destruction de Radical Entertainment, todo un ejemplo de qué hay que hacer con La Masa.


Mezclar Peor acogida tuvo el juego de 2003 que adaptaba la también conflictiva película de Ang Lee. Curiosamente, éste también fue desarrollado por Radical Entertainment. Afortunadamente, sirvió de lección para lo que vendría después (arriba).



Macerar. The Incredible Hulk: The Pantheon Saga fue un juego de Eidos para Play Station de 1996, donde el gigante verde se enfrentaba a la familia de superhéroes Pantheon. Un videojuego bien recordado por unos, y nada bien por otros.



Sazonar. The Incredible Hulk del 94 fue un brawler de scroll lateral más bien mediocre. Pero oye, es que dar guantazos con La Masa siempre ha tenido su encanto, y aquí se enfrentaba a villanos como el Rhino, el Hombre Absorbente o Abominación.



¿Escribir? Questprobe The Hulk fue el primer juego de La Masa y se trataba de una aventura de texto. Estaba dentro de una trilogía de aventuras conversacionales sobre personajes Marvel: Spider-Man, la Antorcha Humana y la Cosa fueron los otros elegidos.



CONVIERTE TU PLAYSTATION 3 EN UN RECEPTOR TDT CAPAZ DE GRABAR Y DE CONECTAR CON PSP PARA VER LA TELE

Sin prisa pero sin pausa **PlayStation 3** se va ganando un lugar dentro de nuestro salón, convirtiéndose en un dispositivo todoterreno para el entretenimiento digital doméstico.
Su calidad como consola y la de los títulos que van engrosando su catálogo ya han cautivado a millones de usuarios en todo el mundo. Que, además, sea a día de hoy el reproductor de *Blu-ray* más asequible del mercado también ha contribuido al éxito del «monolito» negro. Incluso su conexión a Internet ha hecho que el potencial del *hardware* no sirva únicamente para satisfacer la vena lúdica del usuario. *Folding@home* muestra la cara seria de la consola. En colaboración con la Universidad de Stanford (USA), se ha dispuesto una aplicación (*Folding@home*) que permite utilizar el procesador *Cell* para realizar cálculos sobre el comportamiento de las proteínas para estudiar enfermedades como el *Alzheimer*, el *Parkinson* y muchas formas de cáncer. Un gráfico muestra las **PlayStation 3** que se han sumado a esta iniciativa en todo el planeta.

El apagón analógico y PS3

En el municipio lucense de A Fonsagrada ya se ha producido el apagón analógico. En el resto de España tendremos que esperar hasta 2010, si no se produce ningún contratiempo, para que las televisiones comiencen a emitir en alta definición.

Como más vale prevenir que curar, **PlayStation 3** se adelanta a la llegada de la emisión digital con *PlayTV*, un decodificador TDT que convertirá la consola en un completo gestor para no perderse nada en la televisión.
La funcionalidad del dispositivo cambiará tu forma de ver televisión desde el primer momento. Los dos sintonizadores que lleva integrados están capacitados para transmitir televisión digital, ya sea en alta definición o en estándar, y reproducir, pausar o grabar sus contenidos en vivo. Tan sólo hay que conectar la antena de televisión a *PlayTV*, éste último a **PlayStation 3** a través de un cable USB y la consola al televisor.

Programa, pausa y graba

El funcionamiento de *PlayTV* lo gestiona un *software* que quedará integrado en el XMB de **PlayStation 3** como un icono en forma de televisión. Los menús de *PlayTV* tienen el mismo estilo que los de **PlayStation 3**: TV en Vivo, Guía de Programación, Biblioteca, Ajustes, Grabación... Un interfaz sencillo de entender y manejar. Todo se puede controlar sin problema con el *Sixaxis* y mucho mejor aún con el mando de control remoto del repro-

TV PORTÁTIL.

A través del Uso a distancia se puede ver la televisión en directo. Permite ajustar las grabaciones y acceder a los contenidos grabados. También se pueden copiar por cable USB.

REPRODUCCIÓN. A través de la conexión Wi-Fi es posible conectar con una PSP a través de la opción «Conexión Remota». Podrás elegir entre ver la televisión en directo en la portátil o acceder al contenido que se haya grabado previamente.

GRABACIÓN. Aprovechando la conectividad Wi-Fi de PlayStation Portable, también se puede acceder al menú de PlayTV para consultar la guía de programación y gestionar cualquier tipo de grabación, en el momento o programándola.

TRANSMISIÓN DE ARCHIVOS. Pero no sólo a través de la conexión inalámbrica es posible acceder a los vídeos grabados en PS3 con PlayTV, también se pueden transferir archivos de vídeo a través de un cable USB a un Memory Stick.



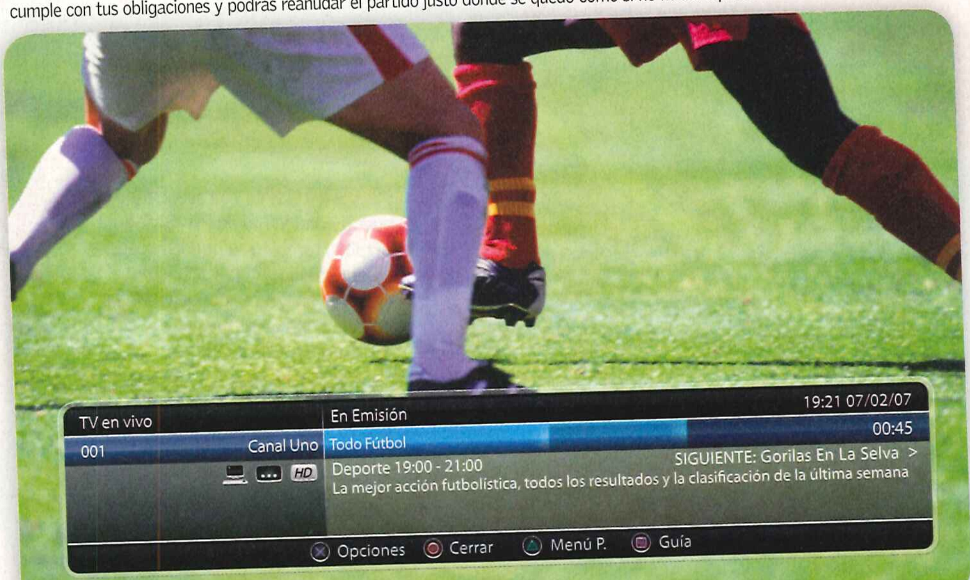


Televisión digital.

PlayTV dispone de dos sintonizadores de TV en alta definición. El dispositivo funciona como un decodificador digital terrestre, aprovechando las cualidades de PlayStation 3 para grabar contenidos, consultar una completa guía de programación y transferir contenidos a PSP, o la señal a través del Uso a Distancia. PlayTV podrá actualizarse a través de PlayStation Network.



CONGELA LA IMAGEN. Que la madre Naturaleza te llama y tu equipo está rondando el área contraria, pues pausa la emisión, cumple con tus obligaciones y podrás reanudar el partido justo donde se quedó como si no hubiera pasado nada.



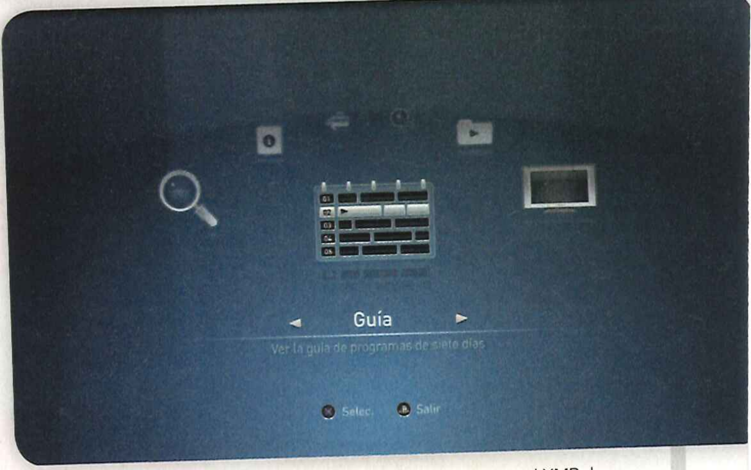




ductor de *Blu-ray*. Básicamente, se puede grabar un programa en vivo y dejarlo pausado para continuar viéndolo después de hacer una incursión en el frigorífico, por ejemplo; ver un canal mientras se graba otro y, gracias a la guía electrónica de programación, planificar con una antelación de hasta siete días la grabación de contenidos en base a la información provista por cada canal de TDT.

La TV digital también en PSP

Lo mejor no es sólo que el acceso a todos estos canales sea gratis, sino que podrás verlos donde quieras porque *PlayTV* cuenta con una opción para transmitir vía *Wi-Fi* la señal recibida a una **PSP** que, además, permite que con la consola portátil se realicen algunas tareas básicas, como pausar e incluso programar grabaciones. Aunque también será posible transferir archivos a través de un cable USB a **PSP** para visualizarlos después. **Sony** ha anunciado que *PlayTV* irá evolucionando y adquiriendo nuevas prestaciones a través de *PlayStation Network* en un futuro no muy lejano. Además, será una buena forma de integrar consola, sintonizador TDT y grabador por 99 €.



ESTILO PLAY. Los menús de PlayTV se integran perfectamente en el XMB de PlayStation 3, siguiendo el mismo estilo gráfico que la interfaz de la consola.





DANI PEDROSA IS

NOTORIOUS

arnette

sunglasses

www.arnette.com

AN 3050 - Lustre





POR **BEN REILLY**

…timos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente

KINGDOM HEARTS

Square Enix lleva la magia de esta saga a PSP con el exclusivo «Birth By Sleep»





» COMBATE DE PRIMERA CLASE. Cada uno de los tres héroes podrá acumular poder para arrojar un ataque mortal.



VUELVE MALÉFICA. Birth By Sleep arrojará luz sobre muchos misterios de la saga Kingdom Hearts, como el papel de Maléfica en la conspiración de los Sin Corazón.

PSP Ocurrió en la secuencia final del soberbio y genial *Kingdom Hearts 2* para **PlayStation 2**. Una increíble secuencia CGI nos mostraba un mundo apocalíptico, en el que un grupo de caballeros luchaba con todas sus fuerzas con las ya míticas Llaves Espada. Esta escena generó todo tipo de especulaciones que, por fin, han sido esclarecidas. La saga *Kingdom Hearts* va a continuar tal y como avanzaba esa escena, pero lo hará en **PlayStation Portable** con un juego exclusivo, ***Birth By Sleep***. Esta aventura va a estar protagonizada por un grupo de caballeros en su último intento por detener al malvado Maestro Xehanort. La acción, que tiene lugar diez años antes del primer *Kingdom Hearts*, narra la aniquilación de cientos de nobles guerreros, quedando tan sólo tres de ellos: Terra, Ven y Aqua.

A la espera de conocer los personajes de **Square** que aparecerán en el juego, se ha confirmado que **Disney** aportará todas sus princesas, así como escenarios (la casa de Cenicienta, el bosque de Blancanieves...) y el regreso de Maléfica. Terra, Ven y Aqua tendrán historias independientes y se enfrentarán a las huestes de Xehanort con un sistema de combate similar al de *Kingdom Hearts 2*. Y, al igual que este título, ***Birth By Sleep*** promete deslumbrar con su apartado visual. Sin duda, un verdadero regalo para los millones de seguidores de esta serie.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX** DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **AVENTURA** FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **POR CONFIRMAR**

Metal Gear Solid ¿seguirá sin Kojima?

Con la fecha de lanzamiento de Metal Gear Solid IV muy próxima, Hideo Kojima no para de lanzar pistas. La última es que se baraja la posibilidad de ceder el testigo, o bien crear un MGS exclusivo para PSP. Única condición: que Snake no vuelva.



Monster Hunter sigue arrasando

Monster Hunter Portable 2nd G, la nueva entrega de la serie de cazamonstruos para PSP ha vendido la friolera de un millón de copias en menos de una semana, un logro hasta ahora inédito.



Agotado el pack PS3 Edición MGS IV

Aunque aún quedan un par de meses para el lanzamiento del juego (12 de junio), nuestros amigos japoneses no han podido aguantar mucho. El modelo de PS3 exclusivo, juego incluido, ha agotado sus reservas en apenas seis días.



Gran Turismo: gana PS3 y ¿pierde PSP?

En recientes declaraciones, Kazunori Yamauchi (creador y máximo responsable de la serie Gran Turismo) admite que la versión para PSP no aparecerá este año. Además, confirma la llegada de nuevo contenido para GT Prologue en PS3, incluyendo daños en los vehículos.





YAKUZA 3

Sega revienta las listas de ventas con su aventura en el Japón feudal

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PS3 Con 181.000 unidades vendidas en su primera semana a la venta, ***Yakuza 3*** se confirma como una apuesta segura para **Sega**, que desde la primera entrega de esta saga ha contado con el respaldo de los jugadores nipones. Pero para su estreno en la nueva generación, *Yakuza* ha pasado por un notable lavado de cara. De entrada, esta versión deja de estar ambientada en nuestro tiempo, para transcurrir en pleno Japón feudal de la Era Edo.

Tu objetivo será encarnar a un guardaespaldas a sueldo, cuya historia se desvela poco a poco a medida que avanzas en la aventura. Para lograrlo es preciso cumplir las misiones que nos encargan ciertos terratenientes y, sobre todo, combatir. Nuestro héroe tiene cuatro estilos de lucha basados en el uso de dos espadas. En el combate se dejará notar la fidelidad histórica, al igual que en la ambientación y hasta en los minijuegos: podrás contratar los servicios de una elegante *geisha* para entablar conversación.



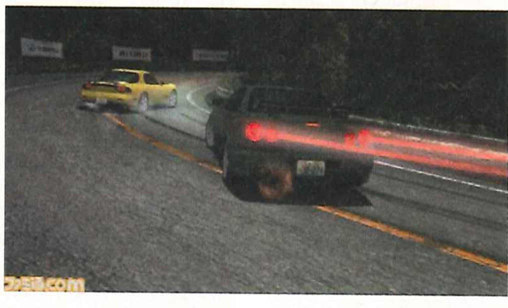


COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **AMUSEMENT VISION**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **YA DISPONIBLE**

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA







EL MEJOR CORREDOR MUNDIAL. Cada vez que ganes una competición, accederás a nuevos retos con rivales más duros.

INITIAL D: XTREME STAGE

Carreras con un toque de anime de la mano de Sega

PS3 Desde 1995, Shuichi Shigeno ha narrado en el manga *Initial D* el mundo de las carreras clandestinas en Japón. El éxito ha sido tal que ha contado con anime, película y múltiples juegos. El más reciente de ellos será ***Initial D: Xtreme Stage***, la apuesta de **Sega** para llevar esta saga a **PS3**. El juego permite revivir el modo *Arcade* de la recreativa original, con un apartado técnico remodelado para aprovechar las posibilidades de **PS3**. Pero el punto fuerte será su modo On-line, que permite customizar al corredor, escalar posiciones y retar a oponentes cada vez más duros.

COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SEGA**
GÉNERO **VELOCIDAD**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **JULIO**




Los espectaculares golpes especiales de Sengoku Basara X remiten al mejor anime.

SENGOKU BASARA X

La lucha clásica sigue dando guerra

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PS2 **PlayStation 2** se resiste a alcanzar el final de su ciclo vital regalándonos joyas de la lucha bidimensional, como ***Sengoku Basara X***. **Capcom** retoma la saga *Devil Kings*, pero esta vez no busca competir con la serie *Dynasty Warriors* de **Koei**, sino que toma a sus personajes para ofrecer un *arcade* de lucha con sabor clásico. De ese modo, tenemos a diez de los personajes más carismáticos de la serie *Devil Kings*, quienes combaten con un estilo espectacular que recuerda a *Guilty Gear*. En estas peleas destaca el guiño a la serie original, ya que dispondrás de los *Reinforcement*, un golpe especial por medio del cual llamamos a un aliado para realizar un espectacular golpe. Y todo bajo un entorno visual de primera clase.

COMPAÑÍA **CAPCOM** DESARROLLADOR **ARC SYSTEM WORKS**
GÉNERO **LUCHA** FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **JUNIO**


¡A mí los refuerzos! Los ataques combinados con los compañeros de lucha que invoques serán devastadores.



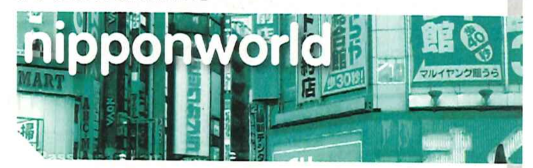
LOS MÁS VENDIDOS

1. **MONSTER HUNTER SECOND G**
   PSP
   AVENTURA
   (CAPCOM)
2. **CODE GEASS**
   PSP
   AVENTURA
   (NAMCO BANDAI)
3. **CODE GEASS - LOST COLOURS**
   PS2
   AVENTURA
   (NAMCO BANDAI)
4. **GUILTY GEAR XX PLUS**
   PS2
   LUCHA
   (ARC SYSTEM WORKS)
5. **KIMI GA ARUJI DE SHITSUJI GA ORE**
   PS2
   AVENTURA
   (MINATO STATION)

LOS MÁS ESPERADOS

1. **METAL GEAR SOLID 4**
   PS3
   AVENTURA
   (KONAMI)
2. **RESIDENT EVIL 5**
   PS3
   AVENTURA
   (CAPCOM)
3. **KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP**
   PSP
   AVENTURA
   (SQUARE ENIX)
4. **SOUL CALIBUR IV**
   PS3
   LUCHA
   (NAMCO BANDAI)
5. **FINAL FANTASY DISSIDIA**
   PSP
   LUCHA
   (SQUARE ENIX)

JAPÓN ES DIFERENTE



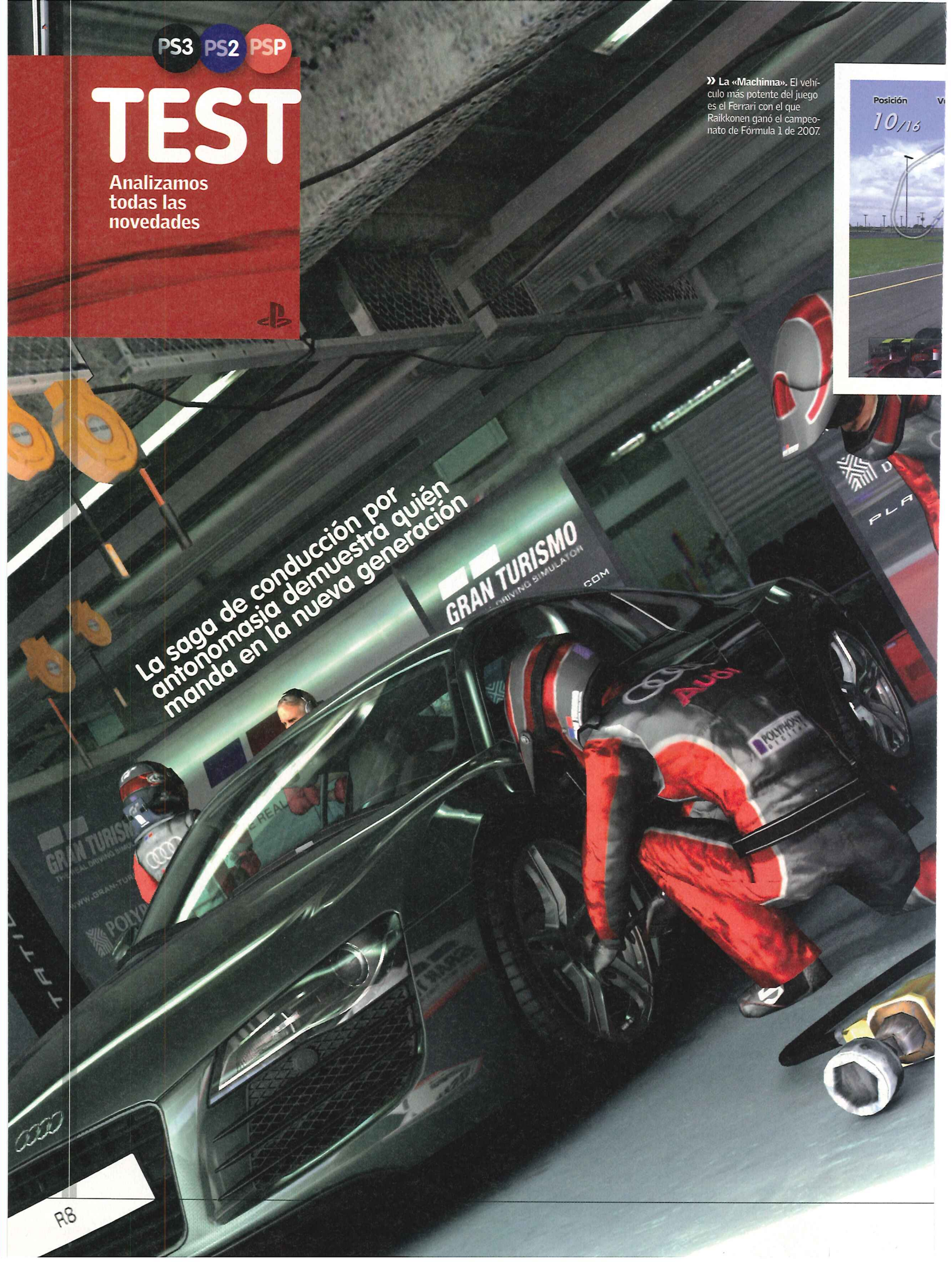
J-Rock: guitarras con sabor nipón

Como en casi todas aquellas influencias que llegan desde Occidente, el *rock* pasó por una profunda transformación desde su llegada a Japón hasta la época actual. Este género musical tuvo una introducción tardía en el país. El *rock* psicodélico inglés da lugar a bandas japonesas como *The Tempters, The Mops* o *The Dynamites*. Más tarde, las protestas estudiantiles y el clima de liberación juvenil hicieron surgir proyectos más personales, evolucionando así el *rock* progresivo hacia estilos definidos. *Les Rallizes Dénudés, Taj Mahal Travellers* o *Lost Aaraaff* son los referentes. Pero el *boom* llegaría en los 80, cuando el *rock* japonés asume su mayor seña de identidad: el *Visual Kei*. Estas palabras definen la combinación de un estilo musical propio, con una imagen muy vistosa y cuidada. Los pioneros fueron *X Japan* y, tras ellos, tomaron el testigo bandas como *Malice Mizer, Inugami Circus Dan, Dir En Grey, Moi Dix Mois*... De manera paralela, el estilo *Oshare Kei* surge para alejarse de la oscuridad del *Visual Kei,* con una apariencia más desenfadada y sonido de raíces *punk*. Encabezan este estilo bandas como *Go! Go! 7188, Shocking Lemon* o Chirinuruwowaka.



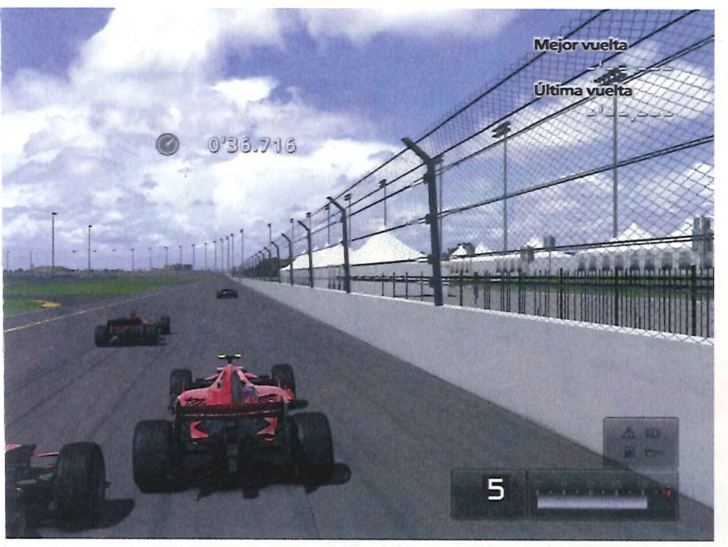


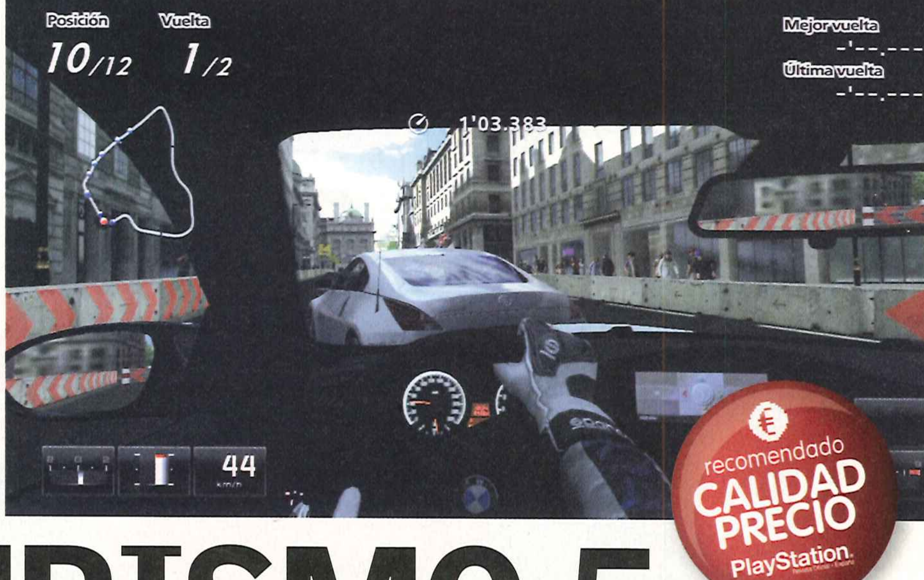
3+
www.pegi.info
SAL AL CAMPO Y JUEGA CON TUS AMIGOS
Jasmin
Fácil de jugar, pero difícil de dominar, Everybody's Golf para PS3 es un divertido juego interactivo con el que todo el mundo va a disfrutar. Diviértete en el modo rápido con 4 amigos o en el increíble campeonato online donde competir hasta con 50 jugadores de todo el mundo.
Tú decides, pero la fantástica experiencia en alta definición de PS3 no te decepcionará.
¿Y bien? ¿Eres el mejor de tu casa o el mejor del mundo?
eu.playstation.com
EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR
PLAYSTATION 3
This is living
PLAYSTATION 3
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Clap Hanz Ltd. Everybody's Golf is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.



» La «Machinna». El vehículo más potente del juego es el Ferrari con el que Raikkonen ganó el campeonato de Fórmula 1 de 2007.







GRAN TURISMO 5 PROLOGUE










Tan real como la vida misma



NADIE DUDABA de que los programadores de **Plyphony Digital**, obsesionados hasta límites poco saludables con el mundo de la competición automovilística y ofuscados en trasladarlo con la máxima fidelidad posible a las consolas **PlayStation**, lograrían grandes resultados con su «pseudo-debut» (pues no hay que olvidar aquel experimento llamado *Gran Turismo HD Concept* que apareció de forma gratuita en la *Store*) en **PlayStation 3**. Aunque después de observar con una mezcla de rabia y resignación cómo algunos desarrolladores, en una mezcla de vaguería e incompetencia, sacaban al mercado títulos que no aprovechaban ni el uno por ciento del grandísimo potencial de la consola, cierto miedo se había apoderado de nosotros y temíamos que esta tendencia (que afortunadamente cada vez va a menos) se hubiera extendido más allá de lo recomendable.

Tras pasar unos pocos minutos con ***Gran Turismo 5 Prologue***, podemos decir sin temor a equivocarnos que estos miedos eran infundados.

Sólo se nos ocurre una forma de echar por tierra el elaborado trabajo de **Polyphony Digital**, y es comparar el juego que nos ocupa con lo que dentro de algunos meses (esperamos que sean los menos posibles) será la versión final de *Gran Turismo 5*. Y es que, si se cumplen nuestras expectativas (entre las que figuran el hecho de que los daños sean finalmente incluidos en los vehículos), la quinta entrega estará a años luz de lo que ofrece este prólogo. Sin embargo, si este título lo comparamos con cualquier juego de conducción aparecido hasta la fecha en **PlayStation 3**, sólo cabe decir que podrás encontrar desde utilitarios actuales que se pueden ver por las calles de cualquier ciudad a auténticas «reliquias» de antaño, culminando con el espectacular *Ferrari F2007*, que permitirá a todos los jugadores cumplir uno de los sueños más perseguidos por cualquier aficionado a las carreras en cualquiera de sus vertientes: pilotar un Fórmula 1 a toda velocidad por las calles de una ciudad (en este caso, Londres).

Una completa oferta de vehículos, circuitos, modos de juego y opciones en descarga desde PS Store o en formato Blu-ray

GT5 Prologue iguala e incluso supera en mucho a la mayoría de ofertas en este género, que se venden además a un precio muy superior a los menos de 40 Euros que habrá que desembolsar por cualquiera de las dos ediciones de esta producción; la descargable desde *PlayStation Store* o la que se adquiere en las tiendas en formato *Blu-ray*, que ofrece contenido exclusivo: un documental sobre el desarrollo del juego.

Sobre el contenido del juego ya hemos hablado largo y tendido: ***GT5 Prologue*** te permitirá ponerte al volante de un total de 71 vehículos de cuatro ruedas, que sólo tendrán en común precisamente eso, tener cuatro ruedas, pues en el catálogo

La búsqueda de la belleza

Si el apartado de los vehículos no tiene desperdicio alguno (de hecho la versión PAL incluye muchos más que el original lanzado en Japón a finales de 2007, algo que se compensará con el consabido «add-on»), lo mismo puede decirse de los circuitos. En total son seis, pudiendo ser recorridos en los dos sentidos, y llenos a rebosar de esas «sensaciones made in Gran Turismo»: desde la velocidad extrema que se consigue en el ovalado trazado de Daytona hasta el extremo opuesto con los

PS3

GÉNERO
CONDUCCIÓN
COMPAÑÍA
SONY C.E.
DESARROLLADOR
POLYPHONY DIGITAL
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
SÍ (6038 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
39,99 €
www.granturismoworld.com



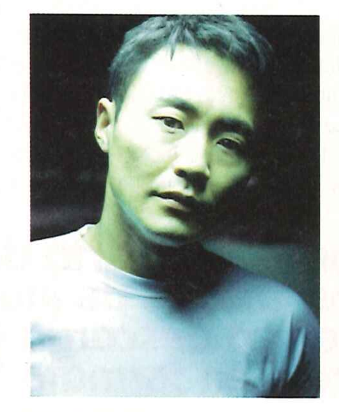
la alternativa



GRAN TURISMO 4. La única opción similar en cuanto a contenido y jugabilidad.

Antes de entrar en la competición podrás deleitarte con esta representación de los «Boxes» del circuito.

Los creadores. Kazunori Yamauchi, al frente del equipo de Polyphony Digital, es el responsable de toda la saga desde sus inicios. Pero no son los únicos juegos que han salido de allí: los dos Motor Toon Grand Prix (de imborrable recuerdo para nuestro jefe) y Omega Boost de PlayStation también figuran en sus credenciales, así como el «Gran Turismo de Motos», Tourist Trophy.





sinuosos y técnicos circuitos de *Eiger Nordwand* o el urbano de Londres. Está claro que este número se puede quedar algo corto cuando lleves unas cuantas horas de juego, pero la necesidad de memorizar cada uno de sus recovecos, si quieres tener opciones de victoria en las pruebas más complicadas, y la aparición del modo Derrape (que ya debutó en *Gran Turismo HD Concept* premiando al jugador al realizar con acierto estas espectaculares maniobras) hacen que esta sensación de escasez se mitigue en gran medida.

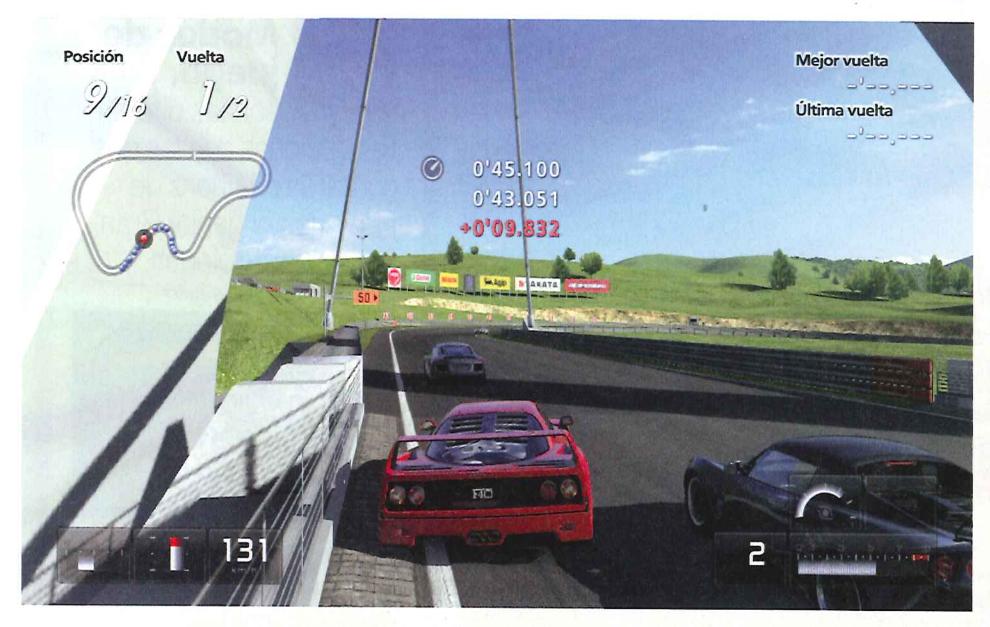
Además, la extrema belleza, fidelidad y el grado de detalle de cada uno de ellos (a destacar el londinense, la mejor recreación de la ciudad vista nunca en un videojuego) provocan que cada carrera sea realmente única.

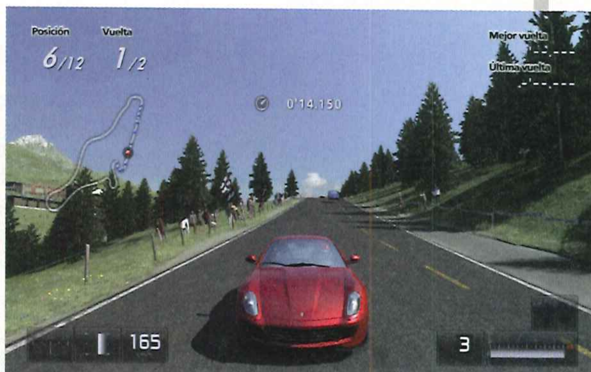
La jugabilidad siempre ha sido un punto algo polémico en la saga. Es adorada por sus legiones de *fans*, pero muchos otros usuarios la han criticado por su «rigidez» (que no es otra cosa que esa exacerbada búsqueda del realismo por parte de sus creadores). Pues bien, la cosa sigue más o menos igual: con un control exigente que castigará al jugador una y otra vez por los fallos cometidos, y una Inteligencia Artificial de los enemigos que, si bien continúa siendo algo previsible, supone todo un desafío. Afortunadamente, la curva de dificultad está bastante bien ajustada (es casi imposible para el jugador medio perder las primeras carreras), y el hecho de ir ganando dinero poco a poco (a pesar de que en esta versión sólo sirve para adquirir nuevos

La belleza de los circuitos no tiene parangón en sistema ni juego alguno









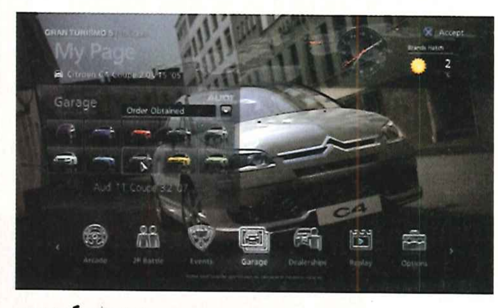


La visita por el concesionario será obligada antes de comenzar la competición.











MI PÁGINA.
El diseño, estilo y búsqueda de la belleza que impregnan el juego de principio a fin llega incluso hasta el menú principal del juego. Sobre un escenario tridimensional, que irá cambiando a medida que avances y que reproduce siempre algún rincón espectacular del globo, se muestra el coche que pilotas en ese momento.

TEST



GRAN TURISMO TV. Otra de las incorporaciones a esta nueva entrega es esta modalidad. Te permitirá relajarte entre carrera y carrera convirtiéndote en espectador de todo tipo de material audiovisual sobre el mundo de la competición de turismos. Además ofrece completa información sobre el desarrollo del juego. Su contenido se irá actualizando a través de la red.



Modos de juego.

Estas son las diferentes opciones con las que contarás a la hora de jugar con el genial Gran Turismo 5 Prologue.













vehículos y no para mejorar los ya existentes) provocan que esa sensación tan familiar de satisfacción al ir cumpliendo objetivos poco a poco esté presente.

Otras de las novedades incluidas que ayudan bastante a redondear esta experiencia son la nueva vista interior desde la cabina del vehículo, con la posibilidad de mirar en todas direcciones de una forma realista, y las opciones de «tuneado» que aparecen tras haber completado las pruebas disponibles. En total son cuatro categorías principales, cada una con diez desafíos diferentes, que podrás completar en cualquier orden. Además, algunos de los fabricantes también cuentan con pruebas específicas. Y no hay que olvidarse de las habituales, pues también está la opción del Contrarreloj con Coche Fantasma incluido. Y, como guinda del pastel, la tan esperada competición Online permitirá vivir carreras con otros quince participantes de todo el mundo, una cifra récord dentro de la saga y del género de la conducción en general.

En definitiva, pese a no tratarse de una versión completa, ***Gran Turismo 5 Prologue*** puede presumir de haberse convertido en la referencia, una vez más, de los simuladores de conducción en consola. Puede que no sea del gusto de todos, pero desde luego no podrás encontrar ninguna oferta que recoja, sintetice y multiplique por mil esta afición tan arraigada en el ser humano por los vehículos de cuatro ruedas.

evaluación




Se trata del mismo juego que conocemos, pero elevado a la máxima expresión gracias a la potencia de PS3. Además, no tendrás ni que salir de casa para comprarlo.


Nos hemos quedado con ganas de más, esperemos que el contenido adicional que llegue mediante descarga alargue la vida del juego mucho más tiempo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La recreación más fiel de coches y escenarios que hemos visto en consola alguna. Ver para creer.	La misma banda sonora potente que en anteriores entregas se mezcla con el sonido 7.1.	El control sigue siendo exigente, pero sería traicionar al juego si se vendiera a la facilidad arcade.	Tendrás juego para rato, con las cuarenta pruebas, el modo Derrape y las opciones On-line.	Hasta dieciséis jugadores simultáneos en esta modalidad. Se echan en falta más opciones.	El modo más alto de resolución, sonido digital 7.1, opciones de juego y descarga On-line.	El sueño de cualquier aficionado a los simuladores de conducción. ¿Cómo será la versión final?
9,4	9,0	8,9	8,9	8,8	9,0	9,1

18+
www.pegi.info

SLIM & LITE
PSP
PlayStation Portable



EL PODER DE LOS DIOSES EN LA PALMA DE TUS MANOS

¡¡¡GOD OF WAR EN TU MÓVIL!!!

Con la animación más puntera, un diseño multiplataforma de lo más excitante y múltiples modos de ataque, God of War: Betrayal, nos presenta a Kratos luchando por reconquistar la confianza de Zeus y recuperar su posición única en el Monte Olimpo.

Envía GOW al 343



God of War Chains of Olympus llega en exclusiva a PSP

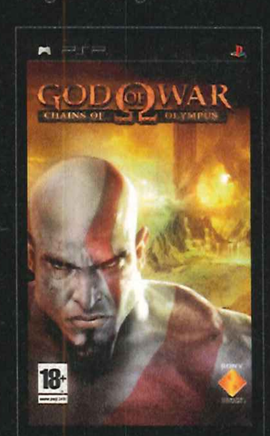
Disfruta de una historia única, nunca antes contada

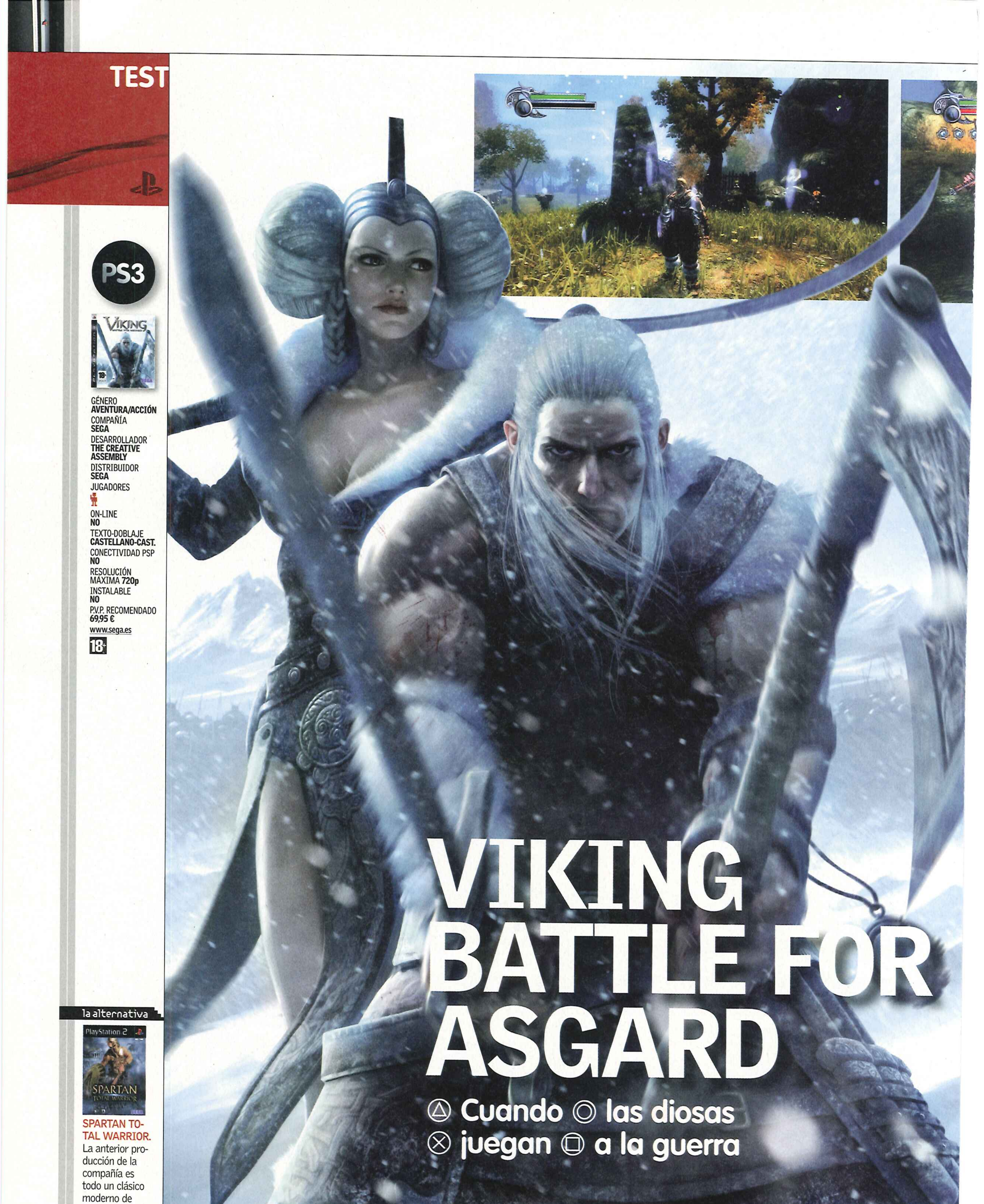




GOW I y GOW II ahora en Platinum

godofwargame.com





PS3

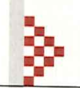
GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **THE CREATIVE ASSEMBLY**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.sega.es
18+

VIKING BATTLE FOR ASGARD

Cuando las diosas juegan a la guerra

la alternativa

SPARTAN TOTAL WARRIOR. La anterior producción de la compañía es todo un clásico moderno de PlayStation2.













« Acabando que es gerundio. Skarin cuenta con una gran variedad de «movimientos finales» para terminar con la vida de sus enemigos. Desmembramientos a go-go y sangre a chorros.

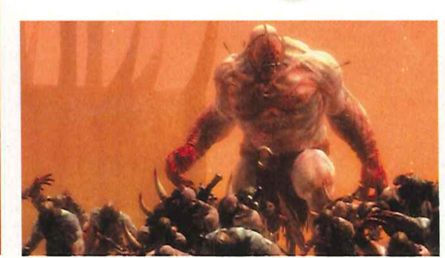
El mapa. En todo momento tendrás acceso a una visualización de los puntos de interés de la isla en la que te encuentres: misiones, emplazamientos enemigos, portales, etc.

TODOS SABEMOS lo que ocurre cuando dos féminas entran en conflicto... y si estas dos resultan ser dos diosas nórdicas, la cosa no puede ser más dramática. Freya (la buena) y Hel (la mala) se disputan el dominio de *Midgard* (el reino donde viven los humanos). Para lograr la victoria, cada una cuenta con sus propias armas. Hel tiene a su disposición un ejército de «no-muertos» compuesto por todo tipo de criaturas infernales, mientras que Freya ha elegido a un valiente y poderoso guerrero para que sea su campeón. Skarin, que así se llama el chico en cuestión, tendrá que liberar tres islas de grandes dimensiones del dominio de la oscuridad, rescatando a todos los congéneres que encuentre a su paso y volviendo a conquistar los diferentes asentamientos que salgan a su paso mediante grandes batallas. Todo esto en un entorno que recoge la mejor tradición de las películas de vikingos, y de aventuras en general, y que evoluciona de forma exponencial el concepto sobre el que se asentaba el anterior (y primera producción para consola) título de los desarrolladores **The Creative Assembly:** *Spartan Total Warrior.*

Una mayor ambición

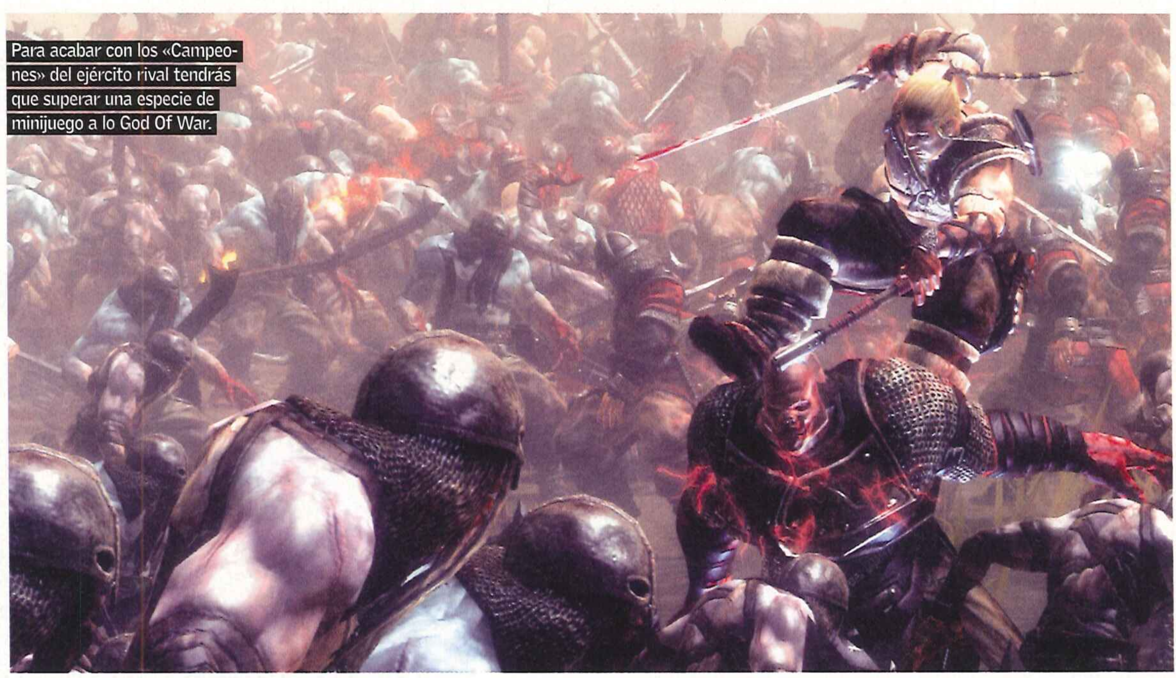
Está claro, viendo el producto final que tenemos entre manos, los programadores pretendían para su debut en esta nueva generación realizar algo mucho más grande y complejo que un simple juego de acción lineal, por muy bueno que fuera. Encarnando a Skarin tendrás una libertad casi absoluta en cada una de las tres islas que irás visitando (una detrás de otra) para ir cumpliendo los diferentes objetivos que se irán marcando en el mapa. Partiendo de una base, que es el único lugar seguro de la zona, irás expandiendo tu territorio a medida que acabes con los grupos de enemigos y liberes a tus compañeros encerrados. Para lograrlo, deberás combatir, y mucho. El sistema de lucha con armas blancas (pues el protagonista porta una espada y un hacha en todo momento) es divertido y brutal, y cuenta con un gran número de movimientos y la posibilidad de ir aprendiendo más en una especie de Arena de entrenamiento. Tan sólo se echa de menos un sistema de «lock-on» que permita fijar el blanco de los ataques, ya que esta operación es realizada por el juego automáticamente y, claro, cuando hay muchos enemigos en pantalla (cosa que ocurre ›

El juego ofrece mucha más libertad que su anterior creación, Spartan para PS2









Para acabar con los «Campeones» del ejército rival tendrás que superar una especie de minijuego a lo God Of War.



VIKINGS



GOD OF THUNDER



VIKING CHILD



THE LOST VIKINGS 2



ODIN SPHERE



RUNE: VIKING WARLORD



VALKYRIE PROFILE 2

VIKINGOS EN LOS VIDEOJUEGOS. La fascinación por la rica mitología nórdica ha calado hondo en el mundo de los videojuegos, como también lo ha hecho la literatura o el cine. Estos son algunos ejemplos de todos los tiempos...

con mucha frecuencia), no siempre acierta. Además de estas escaramuzas que el protagonista lleva a cabo en solitario, y que además de acción también incluyen algunos elementos de plataformas y sigilo, mención aparte merecen las secuencias en las que el ejército que Skarin comanda (los hombres que ha conseguido liberar para que se unan a su causa) asaltan una posición enemiga (un pueblo, castillo o fortaleza). Estos espectaculares momentos son, sin duda, los más divertidos del juego. Cientos de personajes en pantalla combatirán mientras tú te dedicas a cumplir objetivos clave, como acabar con los Campeones del ejército rival (mediante la consabida fórmula de los *Quick Time Events* tan de moda gracias a la saga *God Of War*) o pedir la ayuda de la diosa Freya en forma de dragón que ataca la posición específica que elijas. Aunque antes de entrar en una de estas batallas, tendrás que haber cumplido una serie de requisitos durante las misiones anteriores.

Los programadores no se han olvidado de introducir algunos toques de *RPG* en lo que a la evolución del personaje principal se trata, aunque desde luego hubiéramos deseado que esta fuera mucho más profunda. Nuevos *combos*, algún que otro poder especial y el aumento de la barra de vida son los únicos elementos que irán siendo mejorados a medida que avances en el juego.

Por pedir que no quede

No es que este ***Viking*** sea un mal juego, más bien todo lo contrario, lo que ocurre es que algunas de las grandes ideas que presenta podían haber sido mucho más y mejor desarrolladas para crear una aventura aún más grande y completa de lo que es. Tal y como está, se queda en un genial y divertido juego de acción salvaje con libertad a la hora de mover al personaje por los escenarios. Además, posee un apartado gráfico bello en general, pero presenta ciertos defectos típicos de una primera producción en **PS3**, como son ralentizaciones ocasionales y unas sombras algo deficientes. En resumen, no es el «GTA medieval» que todos deseábamos, pero cumple su misión de entretener a lo bestia.

Los asaltos a las fortalezas enemigas son los momentos más espectaculares y divertidos

evaluación



El carisma del personaje principal y la historia en torno a él dotan al juego de un desarrollo muy interesante, amplificado por la espectacularidad de las batallas.



Se echa en falta más variedad en los objetivos, así como mayores posibilidades de evolución del protagonista. El apartado gráfico no nos ha convencido del todo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La belleza general de escenarios y personajes se empaña ligeramente por algunos fallos en el motor.	Genial la banda sonora, así como el doblaje al castellano realizado por actores profesionales.	Satisfactoria en lo que a combates se refiere, pero algo limitada en el resto de elementos.	Las tres islas encierran un gran número de misiones y objetivos secundarios que completar.	Nada de nada. No se ha incluido ningún modo de juego, ni posibilidad de descarga de contenido.	La verdad es que podían haber aprovechado más las grandes posibilidades de la consola.	Un título divertido y sin complicaciones, con algunas ideas que podían haber dado más de sí.
8,8	9,2	8,7	8,9	-	8,0	8,9



presenta



EL JUEGO MÓVIL







Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are property of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.



Descárgatelo en tu móvil

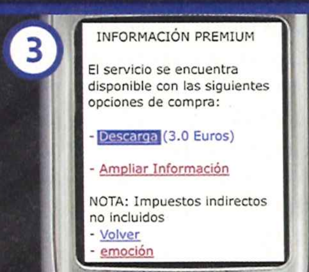
Envía FERRARI al 404

o entra
en emoción > juegos

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. Ind. no Inc. Envío y recepción al 404 gratuito.









Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€.Coste de navegación:CONTRATO: 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) por 1 día de conexión. Exceso 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día. PREPAGO:1 €/10 sesiones (1,16 IVA incluido) en el día hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día.Sesión de 10 minutos de navegación. Envío y recepción al 404 gratuito.



DEMO JUGABLE
En PlayStation Store

Recomendado PlayStation

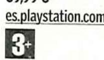
PS3

EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

El mejor sin discusión



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **CLAP HANZ**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **X50**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (4.773 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99 €**
es.playstation.com



la alternativa



TIGER WOODS PGA TOUR 08. No tiene mucho que ver, pero al menos son del mismo deporte.

COMO YA SABEMOS, casi todo en esta vida es opinable. Apreciaciones tan rotundas como «el mejor» o «el más grande», hay que ponerlas siempre en el plano de los gustos personales y no en el de las afirmaciones categóricas. Dicho esto, lo que tampoco debe de tener mucha discusión, creemos, es que si algo es susceptible de ser considerado como tal, debería de tener una calidad elevada. Pues, en el peor de los casos y si alguien decidiera negarle tal puesto de honor, ***Everybody's Golf World Tour*** seguiría siendo un juego con todo lo necesario para satisfacer a cualquier aficionado al golf. Tanto los que ya tengan la suerte de conocer esta saga como aquellos que quieran iniciarse, van a encontrarse con un juego muy bien perfilado y con todo un simulador del mejor golf que se ha conocido en consola. Detrás de esa apariencia infantil con muñecotes que parecen una broma o una constante caricatura, hay un auténtico cursillo acelerado de cómo se juega a este deporte. En ***Everybody's Golf World Tour*** tendrás que demostrar habilidad pero también un conocimiento preciso de los pormenores del golf. Los que ya sepan algo lo disfrutarán desde el primer instante y se quedarán alucinados por el rigor y precisión de esta perfecta maquinaria. En muchos detalles hasta resulta más convincente que el mismísimo *Tiger Woods* o cualquier otro rival que se precie apostar por un mayor grado de realismo. Lo más curioso es que, al mismo tiempo, ***Everybody's Golf World Tour*** también puede ser la mejor escuela para los que no hayan jugado nunca al golf en consola y quieran aprender de la mano del juego que es, hoy por hoy, el más claro de **PS3** en muchas cuestiones. Mientras los demás andan peleando por inventar cosas que casi siempre acaban por desquiciar al jugador, aquí sólo se han permitido la pequeña licencia de añadir un nuevo sistema de golpeo. Todo lo demás es, básicamente, lo mismo de siempre, sólo que mucho más bonito y con algunos pequeños cambios en su estructura.

Lo de siempre y mucho más

Cuando algo es realmente bueno, la mejor noticia que se puede dar es que su sucesor sea, como suele decirse, «más de lo mismo». ***Everybody's Golf World Tour*** es un episodio más de la saga en el que únicamente cambian los personajes, los campos y los modos de juego. Por no variar, ni han modificado los controles, así que el seguidor de la saga continuará jugando como desde la primera partida. La dificultad vuelve, más o menos, a los niveles de **PS2** y podrás disfrutar de cierta paz durante las primeras rondas, aunque los diseños de los campos encierran un montón de trampas camufladas. Los nuevos personajes, así como los *caddies*, palos y bolas, tendrás que conseguir-

La nueva y esperada opción de juego en red multiplica por mil su ya legendaria e inigualable jugabilidad



On-Line. Es la gran novedad de esta edición y te permitirá jugar en red contra jugadores de todo el mundo. Hay torneos oficiales, pero también podrás crear los tuyos propios con las características que desees.

Modelitos. Para los amantes del estilismo, cada uno de los personajes contará con diferentes indumentarias.





Horror. Si al golpear aparece la calavera es que todo ha ido mal y la bola podrá acabar en cualquier parte. En ocasiones, hemos llegado a ver alucinantes vuelos verticales para que la pelota acabe en el mismo sitio.







NUEVO GOLPEO. Básicamente, consta de dos momentos fundamentales: elección de la fuerza y precisión del golpeo. De los dos, será más importante el segundo ya que golpear antes o demasiado tarde tendrá dramáticas consecuencias. Hay que tener mucho cuidado en el green.



¡BUEN GOLPE!

los a base de victorias y de cubrir etapas profesionales hasta alcanzar el máximo nivel. En cuanto al nuevo sistema de golpeo, hay que decir que tiene su misterio y que conviene adaptarse cuanto antes porque será obligatorio en determinadas fases. El único problema que plantea es el cálculo de fuerza, sobre todo en las potencias intermedias, y suele ser más grave errar en el *green*. Por lo demás, estamos ante la jugabilidad de siempre, si acaso doblemente potenciada por la inclusión de la esperada opción de juego en red. Crear tu propio jugador y competir contra cualquier rival vía Online es el sueño de todo jugador de *EG* cuando alcanza ciertos niveles, y es por ello que el juego contempla estas posibilidades. Además, se han creado unas salas en las que el usuario puede interactuar y hablar con otros jugadores mientras espera su turno para entrar a jugar en red. Hay muchas variantes de juego y tú serás quien decida si quieres crear tus propias partidas o aceptar las ya dispuestas por el resto de jugadores.

Si hay que poner algún pero a este modo es que a veces hay que esperar un par de minutos, teóricamente para que terminen todos de jugar. Lo mejor es fijarse bien en las condiciones de cada torneo y buscar el que sea más de tu gusto. Para no esperar mucho te recomendamos las partidas con tiempo Normal o Lento.

Ahora los campos están inspirados en ambientes de los cinco continentes

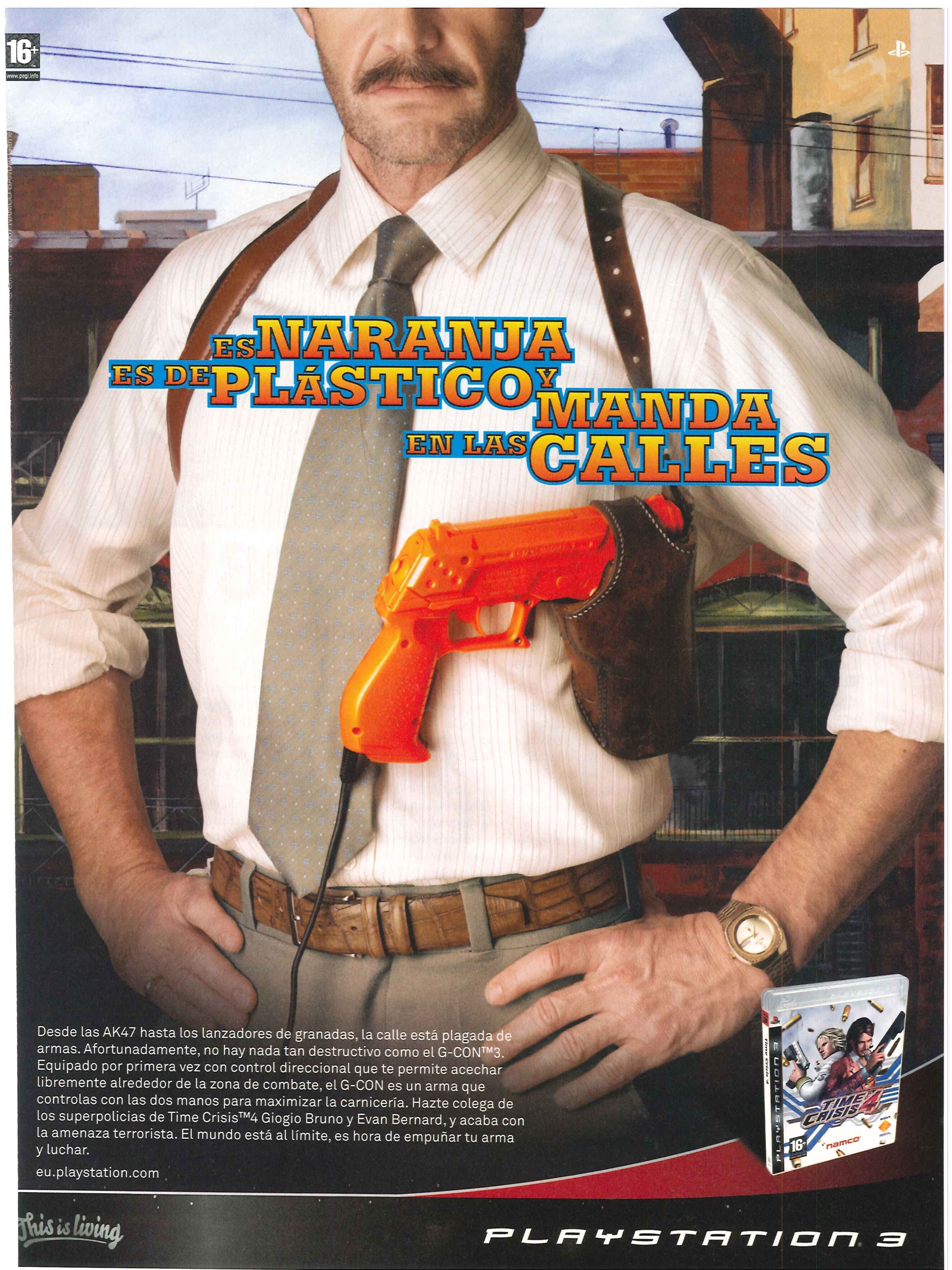
evaluación



Fieles a su concepto de juego, pero con valor suficiente como para ofrecer nuevos alicientes, como el esperado modo de juego en red. El seguidor de la saga alucinará.

Dominar el cálculo de la fuerza con el nuevo sistema de golpeo va a suponer todo un reto para los fanáticos de la saga y en algunas fases es obligado su uso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Hay un salto enorme con respecto a PS2, pero para PS3 son bastante normalitos y sencillos.	Una banda sonora en la línea de la saga pero con la novedad de las voces en castellano.	Vuelve a ser el mejor en este campo. Exigente, preciso y con una dificultad creciente perfecta.	Ya era un juego con muchísimas horas de diversión y ahora con el modo en red es eterno	Es el gran reclamo y novedad de esta entrega, y seguro que no va a defraudar a nadie.	Como se esperaba, no es un título que precise exprimir demasiado las posibilidades de PS3.	La mejor entrega de la saga y un ejemplo para la competencia en cuanto a jugabilidad.
8,3	8,8	9,5	9,0	9,0	8,7	9,0



16+
www.pegi.info
ES NARANJA
ES DE PLÁSTICO Y
MANDA
EN LAS CALLES
Desde las AK47 hasta los lanzadores de granadas, la calle está plagada de armas. Afortunadamente, no hay nada tan destructivo como el G-CON™3. Equipado por primera vez con control direccional que te permite acechar libremente alrededor de la zona de combate, el G-CON es un arma que controlas con las dos manos para maximizar la carnicería. Hazte colega de los superpolicias de Time Crisis™4 Giogio Bruno y Evan Bernard, y acaba con la amenaza terrorista. El mundo está al límite, es hora de empuñar tu arma y luchar.
eu.playstation.com
TIME CRISIS 4
namco
This is living
PLAYSTATION 3

TEST

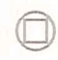
DEMO JUGABLE En PlayStation Store

recomendado PlayStation



UEFA EURO 2008





¡Vamos a pasar de cuartos!



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
DESARROLLADOR **EA CANADÁ**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x14**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
es.ea.com
3+

AÑO TRAS AÑO, la saga *FIFA* ha ido mejorando hasta superar en muchos aspectos al que, al menos para nosotros, ha sido siempre el rey de los simuladores de fútbol: *PES*. Cada dos años, las mejoras se multiplican por dos, ya que con la celebración del Campeonato Mundial de fútbol y, este año, de la Eurocopa, **EA Sports** tiene la oportunidad de mejorar todos los pequeños fallos de *FIFA* y perfeccionar su simulador de cara al evento de turno.

Como ya dijimos hace unos meses, la última entrega de *FIFA* resultaba casi perfecta; podéis imaginar la calidad de ***UEFA Euro 2008*** si tenemos en cuenta que se ha pulido su apartado gráfico, su control y su jugabilidad. A primera vista, el parecido entre los dos juegos resulta más que evidente, pero un solo partido bastará para apreciar las mejoras del título basado en la próxima Eurocopa. La velocidad del juego, en general, ha sido aumentada en un 6% (literalmente), los defensas son algo más «blanditos» y los porteros más duros (el desequilibrio en la zona defensiva de *FIFA 08* era desesperante) y los pases largos sirven para algo más que para superar el récord de permanencia de un balón en el aire. La sensación que ofrece ***UEFA Euro 2008*** es la de jugar a un *FIFA 08* en el que la CPU deja jugar cómodamente al jugador (las injusticias en los balones divididos, los robos de balón, los delanteros inmunes y los defensas infranqueables de la CPU han desaparecido casi totalmente), sin dejar las cosas excesivamente fáciles.

De acuerdo, ***UEFA*** se juega mucho mejor que *FIFA 08* pero, lógicamente, todas las ligas y competiciones del anterior simulador de **EA Sports** han desaparecido. Para compensarlo, **EA** ha incluido multitud de extras y modos de juego. El más importante de ellos es el nuevo modo Batalla de las Naciones: al crear tu perfil tendrás que elegir una selección europea, que representarás en un ranking On-line frente a toda Europa. Cada partido jugado en los modos principales añadirá una determinada puntuación a tu selección, independientemente del equipo elegido y directamente proporcional al nivel de dificultad planteado en el partido. Por ejemplo, si ganas a Francia con España en la final de la Eurocopa ganarás muchos puntos, pero hacer lo mismo con la selección de Andorra te dará muchísimos más.

El divertido modo *Be-a-Pro* de *FIFA 08* también estará disponible en ***UEFA Euro 2008***, con alguna que otra mejora: ahora se llama «Capitanea tu Selección», podrá jugarse con tres amigos más en el mismo equipo y el objetivo no sólo será el de conseguir la victoria, sino el de hacerte con una mejor puntuación que la de los otros tres jugadores. Tras cada partido, podrás utilizar los puntos conseguidos para mejorar las habilidades de tu jugador.

Como era de esperar, *UEFA* también incluye varias opciones On-line que aseguran una vida útil del juego más allá de la Eurocopa 2008.

EA ha compensado la falta de clubes y torneos con mejor jugabilidad y originales modos

la alternativa



PES 2008.
UEFA Euro 2008 es muy bueno, pero si eres un fan incondicional de PES...



En el modo Capitanea tu Selección tendrás que conseguir más puntos que tus tres compañeros (coop o CPU) y ganar al equipo rival.





Historia de la Clasificación. Revive los momentos más importantes de la historia de la Eurocopa a través de diferentes escenarios y gana puntos cumpliendo objetivos.



Celebraciones. En UEFA Euro 2008 podrás elegir la celebración de tu jugador al marcar un gol. Podrás ejecutar un movimiento para correr por el campo y un «finisher». En la pantalla, la selección holandesa haciendo «el 4º» (el robocó).





evaluación



Los pequeños fallos de FIFA 08 han sido subsanados, haciendo la jugabilidad de UEFA Euro 2008 una de las mejores y más completas del género.

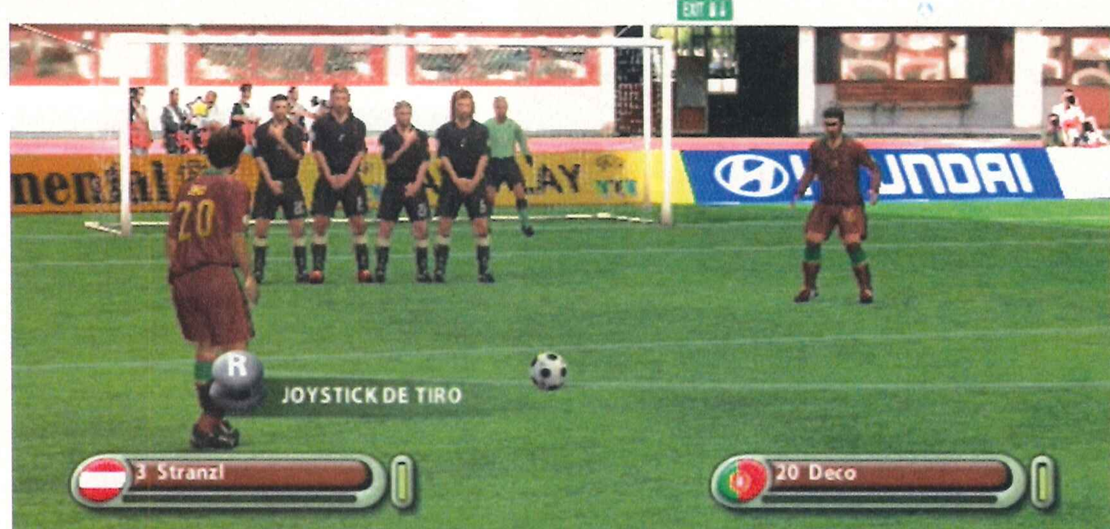


No esperes la variedad de selecciones, clubes y torneos de FIFA 08. UEFA Euro 2008 sólo permite el uso de selecciones europeas y la participación en la Eurocopa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Prácticamente idénticos a los de FIFA, con alguna que otra novedad como las celebraciones.	Banda sonora de lujo y geniales comentarios de Pepe Domingo Castaño y Javier Lalaguna.	La CPU es más permisiva y el desarrollo de cada partido más libre y realista. Mejor que FIFA 08.	On-line, Batalla de las Naciones y Capitanea tu Selección te engancharán durante meses.	Junto a partidos y campeonatos, permite «coop» en el modo Capitanea tu Selección.	Lo más meritorio del título de EA es su más que correcto uso de la capacidad gráfica de PS3.	EA ha subsanado los pequeños errores jugables de FIFA para crear UEFA Euro 2008.
8,9	8,9	9,1	8,9	8,9	8,7	9,0



El nuevo sistema de tiro te permitirá ajustar al máximo la potencia y el efecto.









UEFA EURO 2008

PlayStation 2 sigue en la competición



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA CANADÁ**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
es.ea.com

3+

la alternativa



PES 2008. Al igual que ocurre con PS3, el único título que supera a UEFA Euro 2008 es el de Konami.

AL IGUAL QUE ocurre con la versión **PS3** del juego, ***UEFA Euro 2008*** ha tomado lo mejor del último *FIFA* aparecido en **PlayStation 2** y ha mejorado cada uno de sus apartados. Aunque la experiencia en la máquina de 128 *bits* de **Sony** permitió a **EA Sports** crear un simulador casi perfecto con *FIFA 08*, todo es mejorable y así lo demuestra esta entrega creada con la Eurocopa en mente: el balón se mueve más rápido, de forma todavía más realista, y las animaciones de los jugadores son mucho más suaves. Y eso es lo que verás a primera vista, porque los cambios en su jugabilidad prometen horas y horas de auténtica diversión balompédica.

Entre sus novedades jugables, destaca la incorporación de un nuevo sistema para disparar en las jugadas de balón parado. Al igual que en los regates, que regresan tras su aparición en *FIFA 08*, tendrás que hacer uso del *stick* analógico derecho: muévelo hacia abajo para «coger carrerilla» y después hacia arriba para disparar. La altura y la potencia del disparo dependerá en gran medida del *timing* entre los dos movimientos y, por supuesto, si pasas por un lateral mientras subes el mando para disparar, lanzarás el balón con efecto (quizá demasiado).

Nuevos modos de juego

Resulta evidente la aparición del torneo de la Eurocopa que incluye, si lo deseas, los partidos de clasificación, pero ***UEFA Euro 2008*** ofrece otras interesantes opciones de juego. La falta de la gran cantidad de equipos y torneos que presentaba *FIFA 08* se suple con nuevos modos de juego tan originales como la Campaña Europea. En ella, tendrás que enfrentarte a todo tipo de equipos europeos, tanto «en equipo» como a través del sistema *Be-a-Pro*, bajo diferentes circunstancias (resultado adverso, tanda de penaltis, empate en los últimos minutos...), con el objetivo de cumplir varios objetivos y sumar puntos para mejorar las características de tu equipo.

Como ya hemos mencionado, ***UEFA Euro 2008*** también te permitirá competir en la Eurocopa a través del sistema «Conviértete en un Profesional» (*Be-a-Pro*) y, por desgracia, aquí es donde terminan las similitudes entre *UEFA* y *FIFA 08* en lo que a modos se refiere, ya que **EA Sports** ha desechado la posibilidad de ofrecer opciones de juego On-line en esta entrega.

Aprovechando la carencia de un *Pro Evolution Soccer* creado especialmente con motivo de la Eurocopa 2008, **EA** nos ofrece una nueva forma de entender el fútbol, más evolucionada que nunca y que, a buen seguro, gustará a todos los aficionados del deporte rey en **PlayStation 2**.

Entre sus novedades destacan el original modo Campaña Europea y el sistema de disparo con el stick analógico derecho

evaluación



EA Sports ha mejorado la mecánica de juego estrenado en FIFA 08. El nuevo sistema para lanzar las faltas es genial.

Lógicamente, no encontrarás clubes y torneos propios de FIFA 08, y tampoco busques modo On-line....



El modo Campaña Europea te pondrá a prueba a través de diferentes desafíos.









PSP

UEFA EURO 2008





GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA CANADÁ**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **224 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
es.ea.com
3+

EL BROCHE FINAL a la «tanda» de análisis sobre *UEFA Euro 2008* lo pone la versión para **PSP**, que no tiene nada que envidiar a la de **PlayStation 2** en ninguno de sus aspectos. Lógicamente, la edición portátil no incluye la posibilidad de realizar los lanzamientos en jugadas a balón parado con el *stick* analógico derecho (porque no existe, claro), pero presenta alguna que otra novedad con respecto a anteriores entregas de la saga *FIFA*.

Junto al típico modo Torneo (Eurocopa), el título de **EA** incluye todos los minijuegos que han aparecido en las versiones para **PSP** de *FIFA*, un original *quiz* sobre la Eurocopa y la modalidad Campaña Europea aparecida en **PS2**. Pero, por desgracia, ha desaparecido la posibilidad de jugar en el modo *Be-a-Pro*... Teniendo en cuenta el tremendo parecido entre *PES 6* y *PES 2008*, ***UEFA Euro 2008*** se convierte en una grandísima opción para los aficionados al deporte rey en busca de novedades.

Conviértete en Profesional. Aunque la perspectiva utilizada no es tan buena como en PS3, el original modo de juego estrenado con FIFA 08 es igual de divertido en PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Se han mejorado la velocidad y las animaciones con respecto a FIFA 08.	Comentarios de Pepe Domingo Castaño y Javier Lalaguna, y silbidos muy reales.	En el campo, supera a FIFA 08; fuera de él destaca el modo Campaña Europea.	La Eurocopa dura un suspiro, pero estarás días liado con el modo Campaña.	Muy jugable y único en el mercado creado con motivo de la Eurocopa.
8,8	8,7	9,0	8,5	8,8

evaluación

Al igual que en las otras versiones, EA ha conseguido un altísimo nivel jugable y ha suplido la falta de clubes, así como los diferentes torneos de la saga FIFA, con extras: minijuegos y el original modo Campaña Europea.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,6	8,7	8,9	7,9	8,6	8,5

Esvásticas. La ciudad estará totalmente plagada de estas banderas nazis.

PS3





GÉNERO
FPS
COMPAÑIA
CODEMASTERS
DESARROLLADOR
SPARK UNLIMITED
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES
x8
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (2.516MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.codemasters.com/turningpoint



la alternativa



CALL OF DUTY 4. Si quieres acción en primera persona de primera calidad, el título de Activision te dejará satisfecho.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY







Grandes ideas juego flojeras

EL RECLAMO de ficción histórica de ***Turning Point: Fall Of Liberty*** había servido de gancho para convertirlo en uno de esos títulos que estás esperando probar con ilusión. Pero el velo ha caído y nos hemos encontrado con un argumento sin respaldo, dejando un juego que raya técnicamente lo mediocre.

La expectación de asistir a una invasión nazi en EE.UU. en un *shooter* en primera persona quedó hecha trizas al comprobar que el entorno gráfico se mueve bruscamente, que el *clipping* se convierte en una constante y que apuntar con precisión puede ser un tormento.

Visualmente, ***Turning Point: Fall Of Liberty*** despliega texturas trasnochadas, a pesar de usar el motor *Unreal Engine 3.0*. Y no es sólo una cuestión meramente tecnológica, sino también de diseño. Los desarrolladores, **Spark Unlimited**, han dispuesto una serie de iconos que parecen sacados de una aventura conversacional. Lo peor es que, como la detección brilla por su ausencia, no es extraño estar delante de una ametralladora intentando buscar el punto en el que aparecerá la mano que te permita usarla contra las hordas nazis.

Historia de tres ciudades

Pero volvamos a lo que realmente tiene valor en el juego, su historia. Dan Carson es un albañil que se ve sorprendido por la ofensiva nazi mientras trabaja en un rascacielos de Nueva York en el 1953. A partir de ahí se verá inmerso en la red que organiza la reconquista de la Gran Manzana. Una vez liberada ésta, Carson dirigirá sus paso hacia Washington, con la Casa Blanca rodeada de esvásticas. El último escenario es la ciudad de Londres. En cada una de las urbes son reconocibles lugares emblemáticos, como la estatua de la Libertad o la Torre de Londres. En algunos momentos son estos detalles, de edificios o monumentos conocidos que han sufrido las consecuencias de los bombardeos alemanes, los que salvan un poco el juego. Pero sin llegar a suponer un incentivo si tenemos en cuenta otros aspectos.

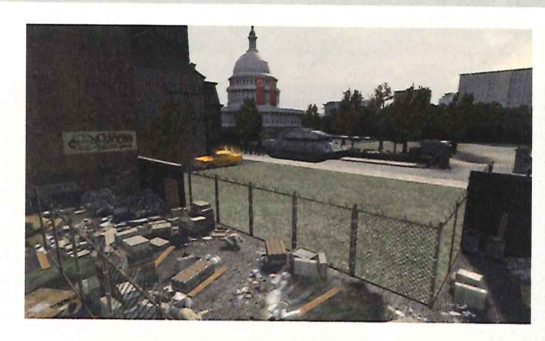
Un shooter de antaño

La aparición de *Call Of Duty 4: Modern Warfare* ha marcado un antes y un después en el género de *shooters* en primera persona. Si has tenido la oportunidad de probar el juego de **Activision**, *Turning Point* te va a parecer un juego de segunda división. Por ejemplo, cuando el puntero pasa sobre un enemigo se pone de color rojo, de forma que resulta más rápido y certero barrer la pantalla con el puntero que utilizar la mirilla para buscar un disparo más certero. El modo multijugador (si eres capaz de encontrar a alguien en sus servidores) es un claro reflejo de la poca visión que se ha tenido con el juego. Sólo hay dos opciones: Duelo a muerte y Duelo a muerte por equipos, utilizando cuatro mapas basados en los escenarios de la campaña. En fin, otra vez será.

Armamento. Se han incluido armas diseñadas por los nazis que no llegaron a ver la luz, como una mira de infrarrojos Vampyre para francotirador, la bomba atómica o diferentes tipos de tanques.

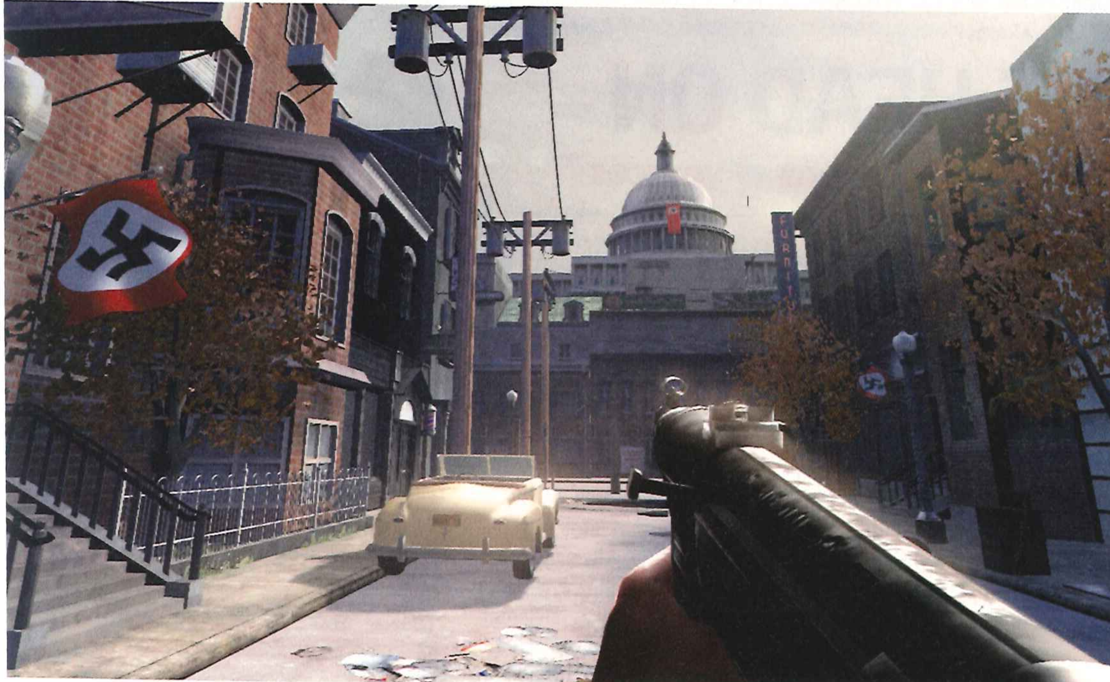














La Resistencia Dan Carson pasa, después de un descenso vertiginoso, de ser albañil a convertirse en miembro de la Resistencia. Su coraje le llevará a liberar Nueva York, Washington y, por último, Londres. Son los tres escenarios en los que transcurre la aventura de

evaluación



La ficción histórica de una invasión nazi de los Estados Unidos. Así como el uso de prototipos de armas del tercer Reich. El juego está doblado al castellano.

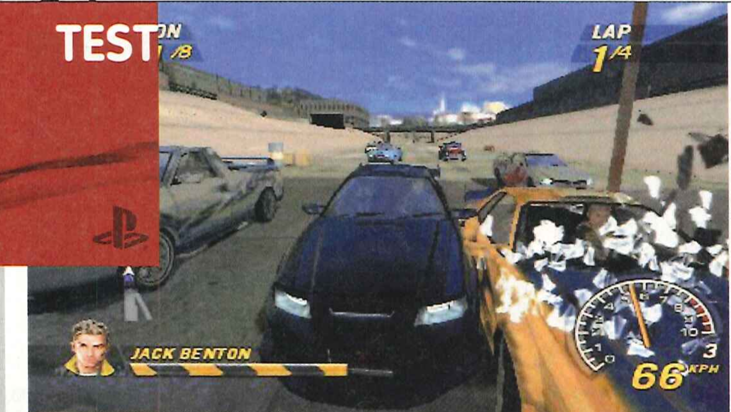


El apartado técnico de Turning Point nos deja un juego que roza la mediocridad en gráficos y en lo que respecta a la jugabilidad. A estas alturas se esperaba más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Clipping, unos diseños desfasados, texturas de otra generación y algún que otro grandioso escenario.	Está doblado al castellano. La banda sonora es uno de los apartados más destacables del juego.	Brusquedad para apuntar con precisión, puntos de control muy distantes, puzzles básicos...	El juego podría ganar enteros con el modo multijugador, pero tampoco resulta muy atrayente.	Sólo cuentas con dos opciones: Duelo a muerte y lo mismo pero por equipos.	Después de lo visto en Call Of Duty 4, PS3 podría haber dado mucho más de sí en TP: F.O.L.	Si te interesa saber cuál fue el desenlace de esta ficticia invasión nazi, merece la pena probarlo.
7,0	8,5	7,0	6,5	7,0	5,0	7,3



TEST



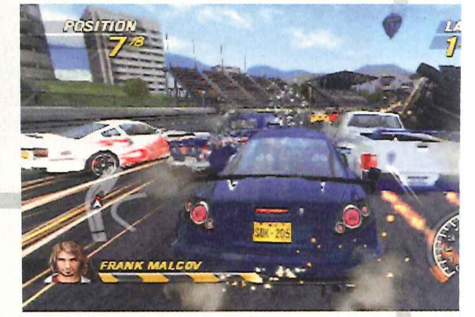




Flatout Head On es vertiginoso y salvaje. Cada carrera es una competición a vida o muerte, claro está, si quieres ser el primero.



Eventos únicos. En esta modalidad encontrarás 12 tipos de acrobacias (incluyendo dardos y fútbol), carreras, eventos especiales y derbys.





PSP

FLATOUT HEAD ON

Carreras salvajes pruebas voraces






GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **EMPIRE**
PROGRAMADOR **BUGBEAR**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **240 KB**
CONECTIVIDAD **PS2-PS3 NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
flatoutgame.com
12+

FLATOUT se ha ganado ya a pulso una gran reputación como saga de conducción bestial, en donde la diversión prima sobre la habilidad al volante (sin dejarla de lado, ni mucho menos...).

Esta entrega para **PSP** cumple con todos los parámetros que le han hecho un hueco entre los aficionados de esos juegos que van un poco más allá de la conducción. La conversión para **PSP** del título de **PS2** ha corrido a cargo de **Six by Nine**. El motor gráfico brilla en todo momento, poco o nada tiene que envidiar a la fuente original: todo se desplaza con suavidad y técnicamente es una delicia pues se deja jugar con fluidez. Además, posee una gama de pruebas que abruma. El título se divide en cuatro secciones principales. La primera aglutina 36 pruebas que se irán desbloqueando a medida que ganes puntos. La segunda es un modo Carrera en el que siendo el más rápido en la pista, a lo largo de carreras y eventos en tres niveles de dificultad, se consigue dinero para comprar nuevos coches, piezas para mejorar tu bólido favorito y, por supuesto, acabar siendo el campeón. La tercera sección es la más divertida: carreras, derbys y eventos en circuitos especiales; y además, doce eventos únicos, desde lanzar al piloto como si estuvieras haciendo una falta en el fútbol, jugando a los dardos o ejecutando un salto de ski, te lo vas a pasar en grande. Y la última, el modo multijugador, infalible contra el aburrimiento.

la alternativa



BURNOUT DOMINATOR. Si te gustan los castañazos con altas dosis de velocidad, es lo más parecido a Flatout.



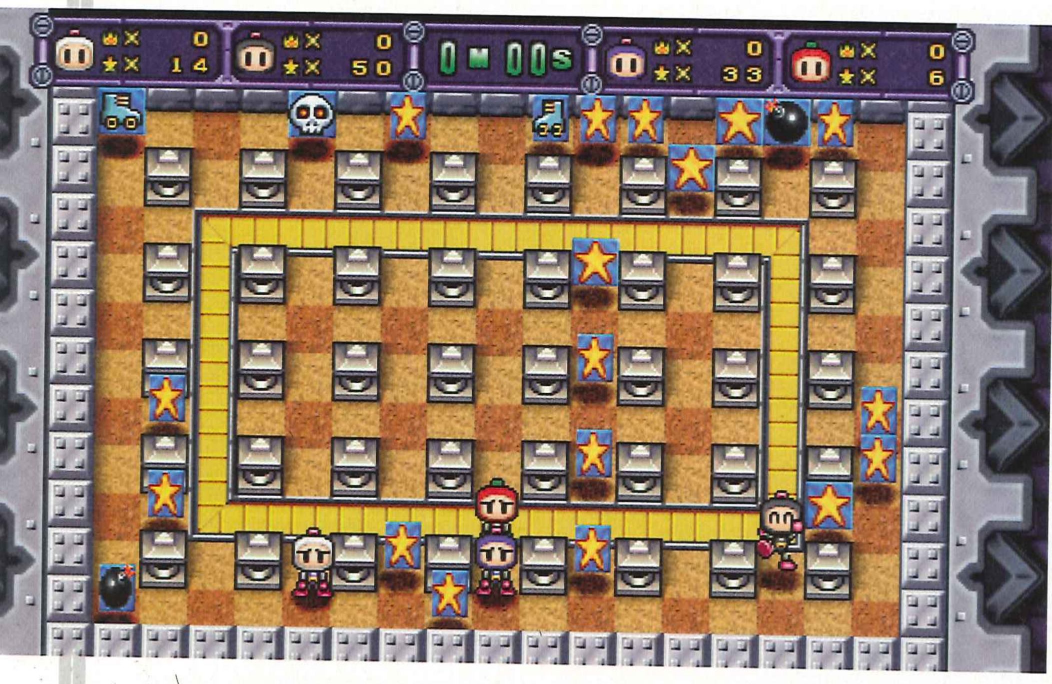


Modos para aburrir. El modo Carnage integra 36 pruebas desbloqueables y en el Flatout Mode compites, compras y mejoras los coches.

evaluación

Carreras salvajes, un entorno gráfico brillante y muy bien recreado y unas posibilidades de juego que se pierden en la distancia. Con Flatout Head On no te va a dar tiempo a aburrirte. Tanto si te gusta la conducción como hacer el «chorra».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,8	9,0	8,5	8,6	8,5	8,6
Un apartado gráfico digno de PlayStation 2 con unos escenarios de lujo.		La cantidad de pruebas del título es abrumadora, en los cuatro modos de juego.	Rock para ambientar las bestiales carreras y todo tipo de efectos sonoros.		







Parecidos razonables. Como se puede ver en la pantalla, muchos de los minijuegos del modo Bomberman Land son pequeños homenajes a otros grandes clásicos del mundo del videojuego. En este caso se trata del inigualable Pang.







PSP

BOMBERMAN LAND

El Bomber más aventurero





GÉNERO **ARCADE**
COMPAÑÍA **HUDSON SOFT**
PROGRAMADOR **RISING STAR GAMES LTD.**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
risingstargames.com
3+

DE TODOS los clásicos con más de una década de vida, el más fiel a sí mismo quizá sea *Bomberman*. En el pasado, se permitió algún experimento, más o menos afortunado, pero casi siempre se ha buscado una fórmula similar al formato original que le dio el éxito. Pues bien, a ***Bomberman Land*** para **PSP** habrá que encuadrarlo a mitad de camino entre la fórmula tradicional y la vertiente más experimental y curiosa de toda la saga. Por un lado está el modo Combate, que es el antiguo modo *Versus* (poner bombas, recolectar *items* y luchar contra los contrarios), sólo que con la CPU manejando a todos los rivales y con muchas posibilidades combinatorias. No está nada mal y seguramente es lo que busque el seguidor de la saga, pero el plato fuerte de esta entrega es el *Bomberman Land*. Se trata de una especie de modo aventura en el que deberás hablar con muchos personajes para superar pruebas y obtener *items* y fichas con los que abrir nuevos espacios del mapa. Hay más de cincuenta minijuegos y muchos de ellos son un divertido homenaje a la historia del videojuego. Podrás disfrutar desde algo parecido al *Pang* hasta pruebas de conducción o el popular juego de los martillos. Hay un sitio para casi todos los géneros de consola y tanta variedad que sólo por eso ya merece la pena el invento, pero aún podrás exprimir más su jugabilidad con el modo de juego inalámbrico.

la alternativa



BOMBERMAN. Para los amantes de la saga, la mejor alternativa posible es la anterior entrega de Bomberman para PSP.



MINIJUEGOS.

Sin duda la novedad más importante y el punto más fuerte de esta entrega. Son minijuegos inspirados en juegos muy populares y que abarcan casi todos los géneros conocidos. Desde el típico título de plataformas hasta carreras de coches teledirigidos, o imitaciones de clásicos como el Pang. Hay más de cincuenta y, una vez superados en la aventura, ya estarán disponibles para jugar con ellos siempre que desees en el menú principal.

evaluación

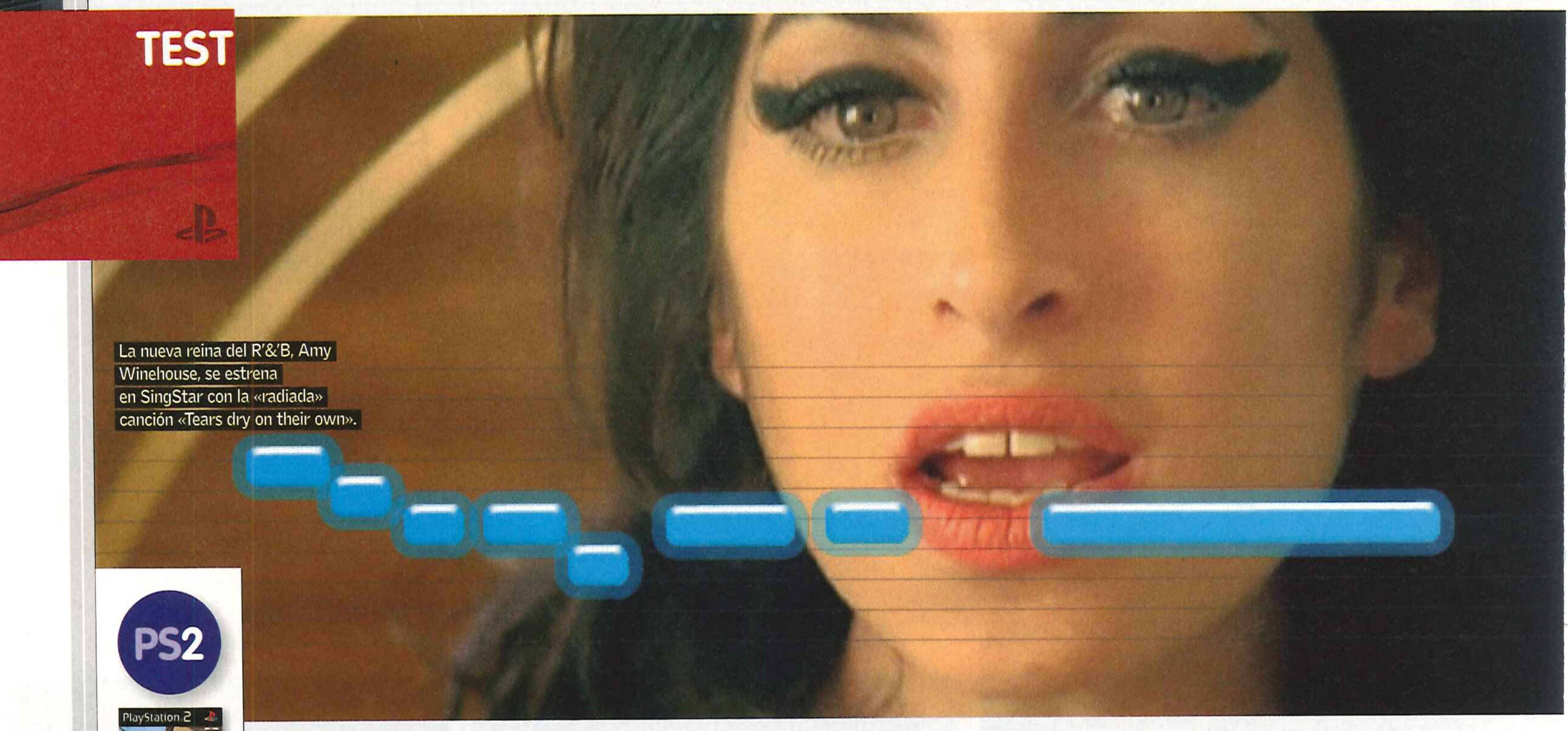
El modo Bomberman Land nos ha sorprendido tanto por su estructura como por la variedad de juegos que incluye. Aunque no sea lo que busca el amante de Bomber, estamos seguros de que acabará por conquistarle porque es todo jugabilidad. Además, también tiene los modos de siempre.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,8	8,4	9,0	8,5	8,7

Gráficos: Los personajes de siempre pero con una definición mucho mayor. Muy bueno.

Jugabilidad: El Bomber de siempre más medio centenar de minijuegos. Sobresaliente.

TEST



La nueva reina del R'&'B, Amy Winehouse, se estrena en SingStar con la «radiada» canción «Tears dry on their own».

PS2

GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **590 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 € (JUEGO) 59,95 (CON MICROS)**
singstargame.com
12+

SINGSTAR SUMMER PARTY

¿Y para cuándo los éxitos del verano?

NOS GUSTABA MÁS ese repertorio en el que aparecía Hanna con *Como la vida* (sí, la canción de la Vuelta Ciclista 2007) y más aún la versión inglesa que incluye al loco de Mika con su *single Big girls*. En fin, a veces suele pasar: no siempre lo que nos dicen que va a ser, acaba siendo... Aunque por estas ausencias, ***Summer Party*** no es mejor ni peor de lo que esperábamos. Más bien es lo que nos imaginábamos: un *SingStar* algo flojete para lo que nos tiene acostumbrados **Sony**. Salvo Amy Winehouse (de quien, por cierto, es una delicia intentar imitar su voz...), Rihanna y Juanes, el resto de artistas aportan también sus canciones de más éxito pero de hace ya unas cuantas temporadas... Es decir, *Me enamora*, *Umbrella* y *Tears dry on their own* es lo más nuevo del panorama musical actual que se puede canturrear en este *SingStar*. Lo demás, pues cumple el expediente de formar un *SingStar* con 30 canciones de temas escuchados hasta la saciedad en las radiofórmulas. Tal es el caso de *Zapatillas* de *El Canto*, *Precisamente ahora* de David de María, *Todo irá bien* de Chenoa o *Son de amores* de los gaditanos Andy & Lucas.

Un veranillo sin calorcito...

Cuando lees el título de ***Summer Party***, te imaginas que vas a encontrar temas que recuerden a una terracita en la playa, al *surf*, al sol, a un atardecer, a noches de verano... sí, esas canciones que pegaron fuerte el verano pasado o el anterior. ¿Dónde está ese emblemático *Summer love* y *Hot summer night (Oh la la la)* de David Tavare? O, incluso, *¿Micromanía* de Tata Golosa? No, no están. En cambio se incluye la melancólica *Marta* de *Nena Daconte* o *Con sólo una sonrisa* de *Melendi*. Digamos que la única que huele a veranito es la añeja *Mambo nº 5* de Lou Bega.

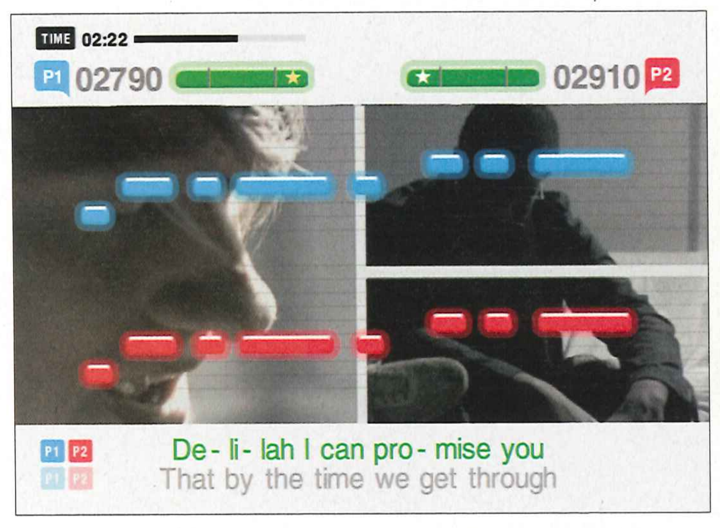
Pese a estos «inconvenientes», ***Sing Star Summer Party*** cumple como juego de *karaoke*, simplemente porque las 30 canciones son híper conocidas. Y, entrado en faena, cantas lo que sea con tal de sacar ese artista que llevas dentro. Pero hay que ser realistas, si uno va a comprar un *SingStar* y ve el listado de canciones de todas las anteriores ediciones, seguro que no se lleva esta última entrega, sino *SS Latino*, que tiene temas más actuales, más movidítos y más alegres de cara al veranito; o *SS Pop Hits 40 Principales*, ya que su repertorio ha sido nº1 en las listas de ventas en los últimos meses.

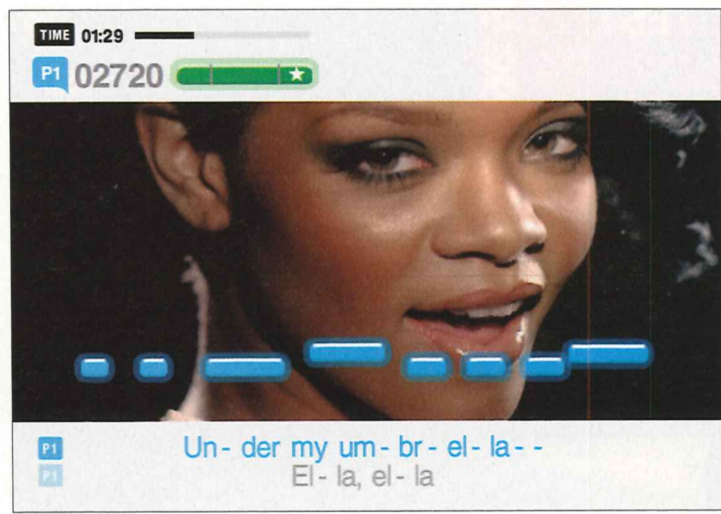
Lo que nunca cambia en un *SS* es la mecánica de juego, pues es perfecta desde sus inicios (no requiere que cantes bien o mal, lo importante es conseguir el tono de la canción). Pero, sin embargo, sería de agradecer que se incluyeran algunas novedades en los modos de juego para multijugador.

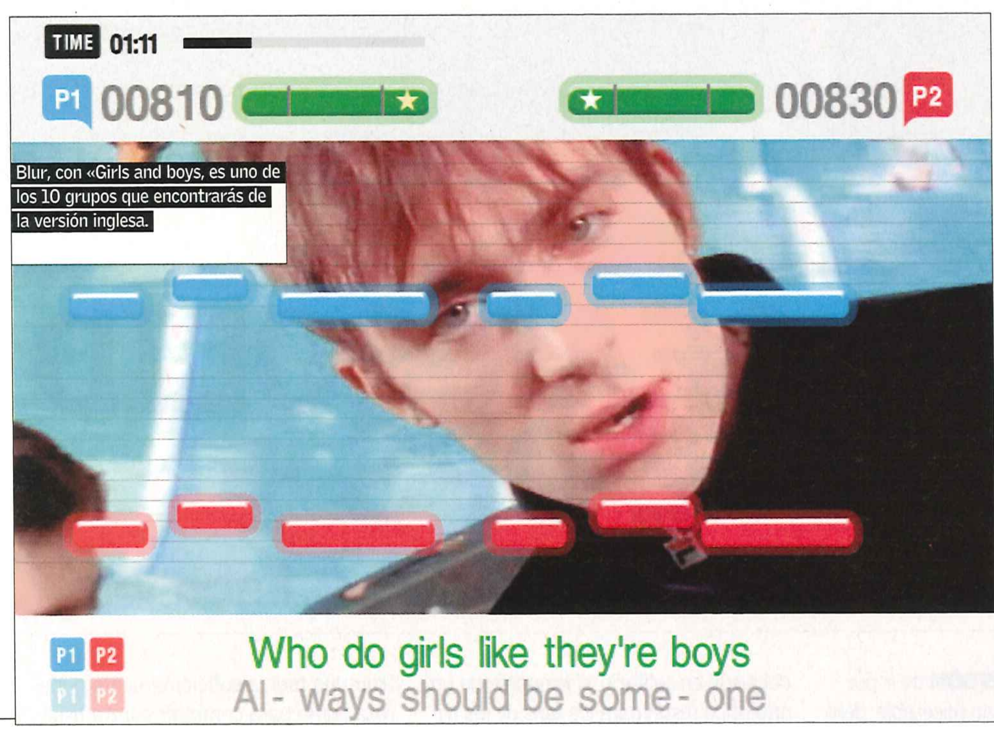
la alternativa



SS LATINO. Su repertorio sí que huele a veranito: Mi medicina (Baute), Limón y sal (Julieta Venegas), Silencio (Bisbal)...





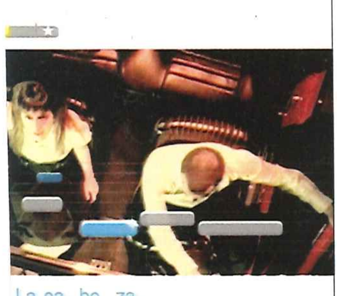


Blur, con «Girls and boys, es uno de los 10 grupos que encontrarás de la versión inglesa.





¡Otra vez! Chenoa y El Sueño de Morfeo ya son habituales en los SingStar, esta vez con canciones de su último trabajo: «Todo irá bien» y «Demasiado tarde», respectivamente.





Repertorio. Un total de veinte canciones en español (entre ellas, «Con sólo una sonrisa» de Melendi) y otras 10 en inglés.








30 canciones más para cantar con tu PS2: 20 en español y 10 en inglés. Las canciones «más mejor»: Tears dry on their own, Umbrella y Me enamora.


Salvo dos o tres canciones, ninguna recuerda, o te inspira, a verano. Es más, gran parte de ellas son melancólicas y baladas. Mejor, el repertorio de SS Latino.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Sin grandes alardes y lo de siempre: videoclips originales y menús sobre fondos blancos.	Un repertorio de canciones que nada tiene que ver con los grandes éxitos de verano...	La mayoría de los temas son sencillitos de cantar, salvo Zapatillas. ¿Para cuándo nuevos modos?	Lo que suele durar un SS; eso sí, cuando salga una nueva edición, quedará en el olvido de tu estantería.	30 canciones más para seguir cantando, pero no esperes encontrar los grandes éxitos del verano...
8,8	8,0	8,5	8,0	8,5

Los achaques de la tercera edad no parecen haber mermado las habilidades de Snake.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS +

Espionaje multijugador  a precio  imbatible



GÉNERO **ESPIONAJE TÁCTICO**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES **x6**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **232 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **19,95€**
www.konamijp/gs/game/mpo+/es/
16+





MGS PORTABLE OPS
Si eres capaz de encontrar uno en las tiendas, hazte con él. Es un verdadero tesoro.

NO ES CUESTIÓN de ir por la vida en plan miserable, pero con lo achuchada que va la economía últimamente, cualquier chollo siempre es bienvenido, y más aún cuando viene de la mano de Hideo Kojima y su franquicia más laureada. ***Metal Gear Solid Portable Ops +*** no pretende ser una secuela del prodigioso Espionaje Táctico que visitó nuestras **PSP** el pasado año, sino una versión especial, a precio reducido (menos de 20 €), enfocada específicamente a los combates On-line multijugador.

La ausencia de una trama, de un modo Historia y de las ilustraciones de Ashley Wood para centrarse en los duelos *ad hoc* e infraestructura, ha supuesto una decepción para muchos. Sobre todo para aquellos que no adquirieron en su día el primer *Portable Ops*, y ahora se las ven y se las desean para encontrar una copia en las tiendas, aunque sea de segunda mano. Desde aquí sólo podemos desearles suerte... y animarles a probar este UMD que, aunque no sea muy generoso para los amantes del juego en solitario, sí proporciona un auténtico festín para los fans de las trifulcas multijugador.

Tropas de refresco

Con un total de 15 mapas diferentes, ***MGS Portable Ops +*** añade a la oferta del primer UMD cuatro nuevas arenas extraídas del *MGS Online* de **PS2** (incluido en *MGS3: Subsistence*), a las que se suma además el hangar del *MG Rex*, en la isla *Shadow Moses*, todo un caramelo para los mitómanos de Solid Snake. Podrás importar los personajes y logros conseguidos en el primer *MGS Portable Ops* y reunir aún más tropas hasta alcanzar 200 soldados diferentes. Entre los nuevos reclutas podrás encontrar rostros conocidos como el Snake envejecido de *MGS4: Guns Of The Patriots*, Raiden, los soldados del Coronel Gurlukovich y los Tengu Soldier (todos ellos rescatados de *MGS2*). El nuevo modo **Infinity Mission** te permitirá ir engrosando tu ejército (mediante los métodos habituales: detectando redes *Wi-Fi*, secuestro, etc.) hasta construir una fuerza suficientemente poderosa como para combatir contra usuarios de todo el mundo. Si eres novato en estas lides, no te preocupes: en ***MGSPO+*** los novatos llevan una marca distintiva y son más resistentes a los ataques enemigos, mientras aprenden la mecánica del juego y adquieren experiencia de combate. Tan encaminado está el juego al *multiplayer* que se le ha añadido la opción de sacarse una foto en grupo, así como la posibilidad de jugar varios amigos en *ad hoc* con un único UMD (aunque con sus limitaciones, claro).

Por 19.95 €, no está nada mal

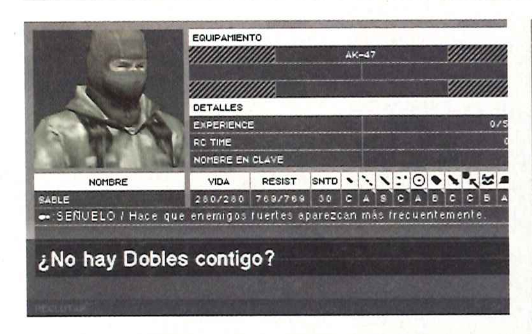
La oferta del anterior *MGSPO* era muy superior, eso es evidente, pero el irresistible precio de este UMD lo convierte en un *must have* para aquellos que prefieran la matanza multijugador a la infiltración en solitario, y sobre todo para los mitómanos furibundos de la saga *MGS*. Cuando el juego se agote en las tiendas y te falte en tu colección, no digas que no te avisamos...

ENFOCADO 100% AL MULTIJUGADOR.

No nos cansaremos de repetirlo: MGSPO+ ha sido diseñado específicamente para entablar piques, tanto en ad hoc como en modo infraestructura. Además de añadir nuevas clases de combate, como el Shooting Range, esta «edición especial» permite jugar a varios usuarios con un único UMD. E incluso combatir contra propietarios del anterior MGSPO y sacarte fotos en grupo.










MGSPO+ permite el enfrentamiento entre 6 usuarios, tanto en ad hoc como en modo infraestructura.

CARNE PARA MITÓMANOS.

Entre los nuevos personajes incluidos en MGSPO+ podrás encontrar a Raiden (MGS2) y al abuelesco Solid Snake de MGS4: Guns Of The Patriots. Y, además, combatir en el hangar del MG Rex (MGS).





En el mercado no hay otro UMD con tanto potencial multijugador por menos de 20 €

evaluación



Si disfrutaste en su día con los enfrentamientos On-line del primer MGSPO, esta entrega no te decepcionará: más personajes, más mapas y nuevos modos de juego. Y todo por menos de 20 €.

La total ausencia de un modo Historia, a semejanza de la primera parte. Así pues, si prefieres la infiltración en solitario, este Metal Gear Solid Portable Ops + solamente tiene valor como objeto de coleccionismo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
El mismo motor gráfico de MGSPO, que era una adaptación del usado en el MGS3 Subsistence.	Adiós modo Historia, adiós voces digitalizadas. Eso sí, la música sigue siendo muy buena.	El control presenta las mismas virtudes y defectos de MGSPO. En solitario es aburrido.	Abstenerse solitarios. En seguida te cansarás del Infinity Mission. En On-line, diversión eterna.	El punto fuerte, la razón de ser de este UMD. Si pruebas el On-line ya no podrás dejarlo.	Buen precio y piques ilimitados en multijugador. Jugadores solitarios, abstenerse.
9,0	8,0	8,0	8,5	9,2	8,3


Land Rover y Ford han prestado su imagen y sus bestias todoterreno para la última creación de Xplosiv.







OFF ROAD

△ En ○ tierra ✕ de □ nadie

PS2



GÉNERO **ARCADE DE CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **EMPIRE INTERACTIVE**
PROGRAMADOR **XPLOSIV**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.virginplay.es
3+

A VECES, la virtud de un juego no está tanto en el hecho de aspirar a lo máximo, sino más bien si puede aspirar a algo y si tiene claro dónde quiere llegar. La saga *Ford Racing*, por ejemplo, nunca ha estado entre los mejores, ni tan siquiera encabezando la segunda fila... pero tenía una idea muy concreta de lo que quería y el resultado siempre ha sido bastante aceptable. Eran juegos que cubrían el expediente en materia de calidad gráfica y técnica, que además resultaban de lo más jugables y con una variedad en los objetivos que ya quisieran otros muchos títulos consagrados. La cuestión es que uno no esperaba gran cosa y, tras unas cuantas partidas, aquello enganchaba y acababas por dedicarle las mismas horas, o más, que a uno de los grandes. El problema es que aquí no han estado tan finos; gráficamente se han alejado de su nivel habitual, y se han olvidado de la jugabilidad, la auténtica clave de su éxito. Que no esté tan bien hecho o que sea más o menos bonito que la versión de **PSP** puede considerarse como algo secundario, pero que se hayan cargado su estilo de juego tiene delito.

Carreras locas

El mayor fallo que le vemos es que parece dar lo mismo conducir bien, trazar correctamente las curvas o saber caer después de un vuelo.

Antes, el pilotaje lo era todo y lo era hasta que caía la bandera de meta, por lo que las carreras eran intensas y casi siempre emocionantes. Aquí, entre que algunos recorridos tienen un diseño sin gracia y que casi todos los coches son unas barcazas, las carreras se pueden resumir en una batalla por el primer puesto y una lucha constante por no dormirse al volante. La diversidad de posibles caminos, en teoría un aliciente, sólo añade confusión.

Da lo mismo el vehículo o la superficie donde se desarrolle la prueba, lo único cierto es que el tema *off road* no le aporta nada al estilo de juego de ***Land Rover-Ford Off Road***.

Las competiciones no ganan en intensidad con el desarrollo del campeonato y tampoco el estilo de juego hace que el modo para varios jugadores simultáneos pueda acabar siendo la salvación. La mejor noticia es, sin duda, que al menos es un juego barato, y por eso habrá que ser un tanto indulgentes en la nota.

la alternativa

FLATOUT 2. Aunque no se trate del mismo registro, este juego es la mejor opción para disfrutar de carreras todoterreno.

evaluación


Lo mejor es su precio. Y lo más positivo que se puede decir es que puede jugar cualquiera sin problemas.

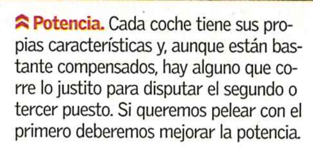

No han conseguido ni la vistosidad, ni la intensidad, ni la capacidad de divertirnos de las anteriores entregas.





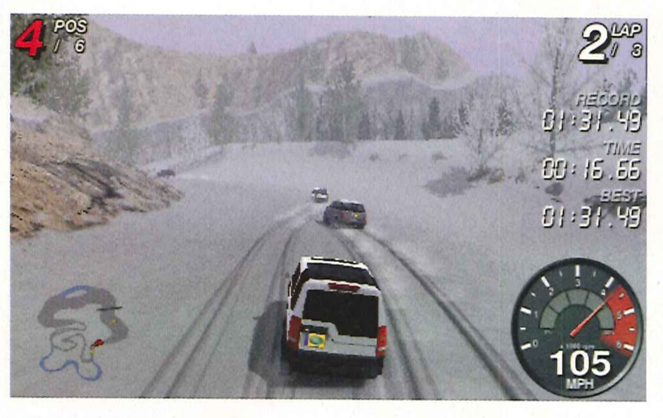
Potencia. Cada coche tiene sus propias características y, aunque están bastante compensados, hay alguno que corre lo justito para disputar el segundo o tercer puesto. Si queremos pelear con el primero deberemos mejorar la potencia.

Contactos. Aunque a veces no quedará otro remedio que ganar la posición chocando con el contrario, lo mejor es evitarlo siempre que se pueda. La razón principal es que reparar los daños cuesta dinero, pero también que podríamos quedar fuera de carrera.





GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
No está mal, pero no han logrado el grado de realismo ni la calidad de otras entregas.	Una banda sonora variada y unos efectos sonoros que vienen a cubrir el expediente.	Se deja jugar, pero las carreras no tienen la intensidad y competitividad de siempre.	Sólo con el modo trayectoria hay aseguradas un montón de horas de juego.	El salto al mundo todoterreno no le ha sentado nada bien a la saga.
7,5	7,9	8,0	8,5	7,6



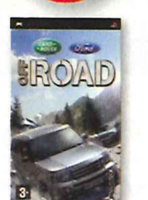


TAMBIÉN PARA

PSP

OFF ROAD

Algo mejor que en PS2



GÉNERO **ARCADE DE CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **EMPIRE INTERACTIVE**
PROGRAMADOR **XPLOSIV**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES **x6**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **320 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.virginplay.es
3+

ASÍ ES LA VIDA y lo que no tiene perdón en una consola, puede tener cierta gracia en otra. ***Land Rover-Ford Off Road*** para **PSP** es muy parecido al de **PS2** y, dicho esto, también hay que decir que tiene mejor aspecto y que sus carreras, aún siendo las mismas, parecen tener un poco de más de intensidad. Además, debe ser algo más que una sensación, porque no es sólo que parezca un poco más veloz, que también, es que en la pantalla de **PSP** todo los gráficos resultan más atractivos y hasta con más colorido.
El juego, insistimos, no es mucho mejor (incluso hasta puede que sea el mismo), pero de tener que jugar con uno, apostaríamos siempre por el de la portátil. Desde el control hasta el comportamiento de los diferentes coches, uno tiene mejores sensaciones. Si a todo esto le añadimos que en el modo multijugador cada participante puede disfrutar del juego a pantalla completa y con más opciones, pues todo parecen ventajas. Como, además, también el precio para esta consola es el mismo, pues nos quedaremos con ella como favorita... aunque sea casi lo mismo.

evaluación

Sin ser lo mejor que hemos visto en PSP en este género, por lo menos es entretenido y con bastantes horas de juego. De las dos versiones, la de la portátil de Sony tiene mucho mejor pinta y más sensación de velocidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,9	7,9	8,1	8,5	8,8	8,1

TEST

La mezcla entre la ambientación «Western» y la futurista se dan la mano de nuevo.

PS2

WILD ARMS 5

Con Media Vision no hay quinto malo

GÉNERO **RPG POR TURNOS**
COMPAÑÍA **SONY C.E.-505**
PROGRAMADOR **MEDIA VISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **28 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.wildarms5.com
12+

Y ES QUE LOS que seguimos esta saga desde sus orígenes en la primera **PlayStation** y recordamos su primera entrega como uno de los pioneros del género en 32 *bits*, no podemos sino esbozar una sonrisa (incluso algunos soltarán alguna lágrima de emoción) al escuchar la melodía que acompaña a la secuencia de presentación de este quinto capítulo, una sinfonía protagonizada por los característicos silbidos electrónicos. Sin duda alguna, **PlayStation 2** ha gozado de algunos de los mejores *RPG* de la historia de las consolas: *Final Fantasy X, X-2* y *XII*, la saga *Kingdom Hearts* o los más recientes *Odin Sphere* y *Persona 3*. Y, sin duda, también muchos usuarios (los más obsesionados con la tecnología) despreciarán la producción que nos ocupa al no encontrar en ella las revoluciones técnicas y jugables que han caracterizado los juegos mencionados anteriormente. Este ***Wild Arms 5*** sigue inamovible tanto en su mecánica como en su calidad gráfica, e incluso en el desarrollo de su trama.

Un joven «cabeza-loca» que pretende convertirse en el mejor cazatesoros del mundo; su mejor amiga, una «tomboy» (o chicazo, como diríamos aquí) mucho más responsable; una misteriosa y lánguida chica caída del cielo y con misteriosos poderes; una corporación maléfica... Como pronto comprobarás, el argumento del juego es una colección de los mayores «clichés» del género, algo que, lejos de ir en detrimento del mismo, le proporciona un encanto del que carecen la mayoría de producciones actuales. Los diálogos entre los personajes (muchos de ellos con voces interpretadas, en inglés eso sí, de una forma cómica) son hilarantes, y contribuyen a aumentar esa sensación de que no se toma a sí mismo demasiado en serio.

La fórmula de su desarrollo poco ha cambiado: combates por turnos (afortunadamente no tan abundantes como en otros juegos de características similares) que siguen empleando el sistema «Hex» que debutó en la cuarta entrega, y en los que la colocación de los personajes y la interacción entre ellos es fundamental. Esta mecánica se complementa a la perfección con un sistema de evolución de los personajes bastante sencillo, pero lleno de grandes posibilidades de personalización.

La exploración de los variados escenarios (a medio camino entre las películas del Oeste, el *anime* más tradicional y el futurismo) está muy bien llevada, sobre todo en las diferentes mazmorras, ya que el protagonista tendrá variadas formas de interactuar con el entorno, y no sólo consistirá en avanzar hacia la salida acabando con todo bicho viviente.

Pocas novedades en este capítulo, aunque una saga como ésta tampoco las necesita...

Resumiendo, si te apasionan de verdad los RPG de toda la vida, no lo dudes y hazte con él. Sabrás comprender su grandeza a pesar de su falta de ambición.

la alternativa



WILD ARMS 4. El anterior capítulo de la saga apareció aquí hace algún tiempo. Igual de recomendable.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation



















Historia de una saga. El Wild Arms original fue lanzado para PSone hace ya más de diez años. Desde entonces ha habido un capítulo más para esta consola y otros tres (dos nuevas ediciones y un remake del primero) para PS2. Próximamente, además, debutará en PSP.





Todos los personajes estereotípicos de los RPG nipones están representados en el juego.

evaluación

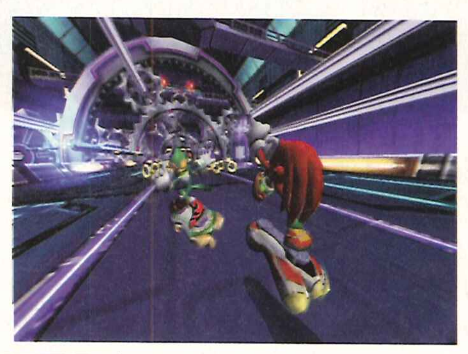
(+) Un desarrollo sólido, robusto y divertido que te transportará de vuelta a la época dorada de los RPG nipones, cuando todo era más sencillo.

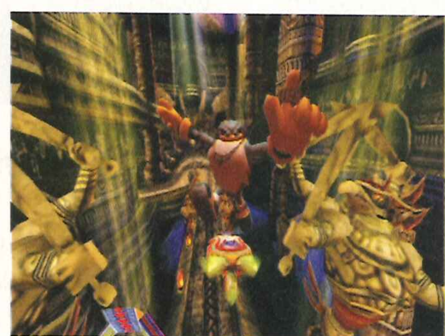
(−) Precisamente esa falta de ambición por innovar y el apartado gráfico (correcto pero sin ser espectacular) hacen que no sea tan atractivo como otros.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Bello diseño de personajes, que rezuman carisma. Técnicamente, sin embargo, pertenece al pasado.	Las melodías que acompañan al juego te obligarán a tararear incluso con la consola apagada.	Pocas innovaciones, pero su desarrollo sencillo (aunque algo repetitivo) gustará a los fans del RPG.	En la línea de las anteriores entregas, unas cuarenta horas de juego con miles de combates.	La última etapa de PS2 nos está dejando juegos tan atractivos (para algunos) como éste.
7,9	9,0	8,7	8,9	8,5


Sonic y sus colegas ponen pies en polvorosa en este entretenido y sencillote juego de carreras.


Rivales de hojalata. El resto de corredores en cada prueba son versiones robóticas de los personajes, no los originales.






Cada personaje cuenta con habilidades especiales para librarse de competidores.

PS2



GÉNERO **CARRERAS**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **69 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 €**
www.sega.es
3+

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Carreras para todos los públicos

SONIC fue la estrella plataformera de **Sega** hace años. Y hoy día se diversifica en el mayor número de plataformas posible con juegos accesibles a cualquier usuario. No entraremos a valorar lo bueno o malo de esta tendencia, sino la última entrega de esta saga. *Sonic Riders: Z.G.* es un juego de carreras al estilo de *Crash Tag Team Racing*, con una mecánica tan sencilla como accesible: elige tu personaje favorito entre Sonic, Tails, Knuckles o cualquiera de sus amigos y llega a la meta antes que los enemigos robóticos. Debes pilotar un *skateboard* volador, así como coger anillos para mantenerte en el circuito.

Como es habitual en el género, cuentas con un turbo para dar acelerones, pero también con el *Gravity Boost*. Al activar esta opción, el tiempo se ralentiza y puedes cambiar de posición en la pista mientras el resto de competidores permanece detenido. Si lo haces bien, puedes canjear los anillos por mejoras para las habilidades de tu corredor. Extraña que un juego que gira en torno a las carreras, la velocidad deje bastante que desear. Tal vez **Sonic Team** haya intentado hacer el juego menos complicado, pero se agradecería sentir el clásico vértigo de anteriores juegos de *Sonic*. Tampoco hay sorpresas en el apartado visual, con un modelado correcto (para que los personajes sean reconocibles) y unos circuitos bastante genéricos. Queda así un juego para los más peques y *fans* recalcitrantes del erizo azul.

la alternativa



CRASH TAG TEAM RACING. Más desenfadado, sencillo, pero repleto de diversión y carisma.



evaluación

Parece que Sonic está abocado al mercado de juegos para los más jóvenes. Zero Gravity hará las delicias de tu primita o sobrino, pero no consigue enganchar entre los que recordamos los mejores tiempos de la mascota de Sega.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
6,8	7,0	6,6	7,0	6,7

Gráficos: Lo justo para que sepas quién es quién. Prácticos y sin alardes.

Jugabilidad: Poca velocidad y cierta dificultad a la hora de tomar curvas con la tabla.



Esto es lo que se suele llamar «una decisión errónea de arma»: hacer frente a una mole que ya está a un par de metros con un rifle de sniper.



AHORRA LO QUE PUEDAS. Si decides jugar con Coded Arms Contagion, te aconsejamos que utilices los items de la manera más racional posible. Aunque están esparcidos por todos los escenarios y parecen abundantes, la realidad es que siempre están bastante ajustados. Así que, si ocurre algún contratiempo en la fase, por ejemplo un par de enemigos extra que te haga gastar más munición de lo normal, te quedarás sin armas. Otra recomendación es guardar partida siempre que puedas, aunque tengas que retroceder. Mejor eso que empezar la fase de nuevo.



Como puede verse, los enemigos siempre tienen la fea costumbre de aparecer en grupo.



PSP

CODED ARMS CONTAGION

△ Un ○ shooter ✕ poco □ original



GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **CREAT STUDIO**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **416 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
konami-europe.com
12+

AUNQUE de vez en cuando haya algún juego algo más flojo de lo normal, **PSP** ha demostrado ser una consola bastante capacitada para el género *shooter*. ***Coded Arms Contagion***, la segunda parte de uno de los primeros juegos de la portátil de **Sony**, habrá que situarlo entre los que no terminan de cuajar. A pesar de tener una historia interesante, una calidad gráfica aceptable, un suave movimiento de pantalla y un buen ritmo de juego... tras unas cuantas fases, uno sigue sin terminar de verle la gracia al conjunto. Uno de los causantes puede ser la poca sustancia de determinados enemigos. Enfrentarse a un ordenador, o a unos robots con poca inteligencia, no es el reto que estábamos esperando. Por desgracia, que sean tan torpes no le resta dificultad ni le añade emoción a la lucha. Lo único que puede evitar que mueras con más frecuencia que en ningún otro *shooter* será dosificar, todo lo posible, la escasa munición y los *items* de salud. Aún así, en el momento que falles varias veces al intentar piratear un ordenador y hagas saltar las alarmas, irás minando tus opciones de sobrevivir en este despiadado entorno. Nuestra recomendación es que salves a menudo, aunque tengas que retroceder para ello.

la alternativa

MEDAL OF HONOR HEROES. El mejor shooter de PSP. Lo que no tiene discusión es que es el más divertido.

evaluación

Al principio parece un juego con todo lo necesario para contentar al aficionado, pero esa sensación va desapareciendo y empiezan a emerger sus carencias. La diversión, lo fundamental en cualquier juego, es la invitada que nunca llega.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,3	8,3	6,2	8,0	8,3	7,4

Gráficos: Aunque la ambientación no es muy alegre, hay que decir que está bien hecho.

Jugabilidad: Es jugable... pero no divertido. Hay acción, pero no llega a envolvernos.

Multijugador: Sólo la mala leche de un humano puede salvar las carencias en su jugabilidad.



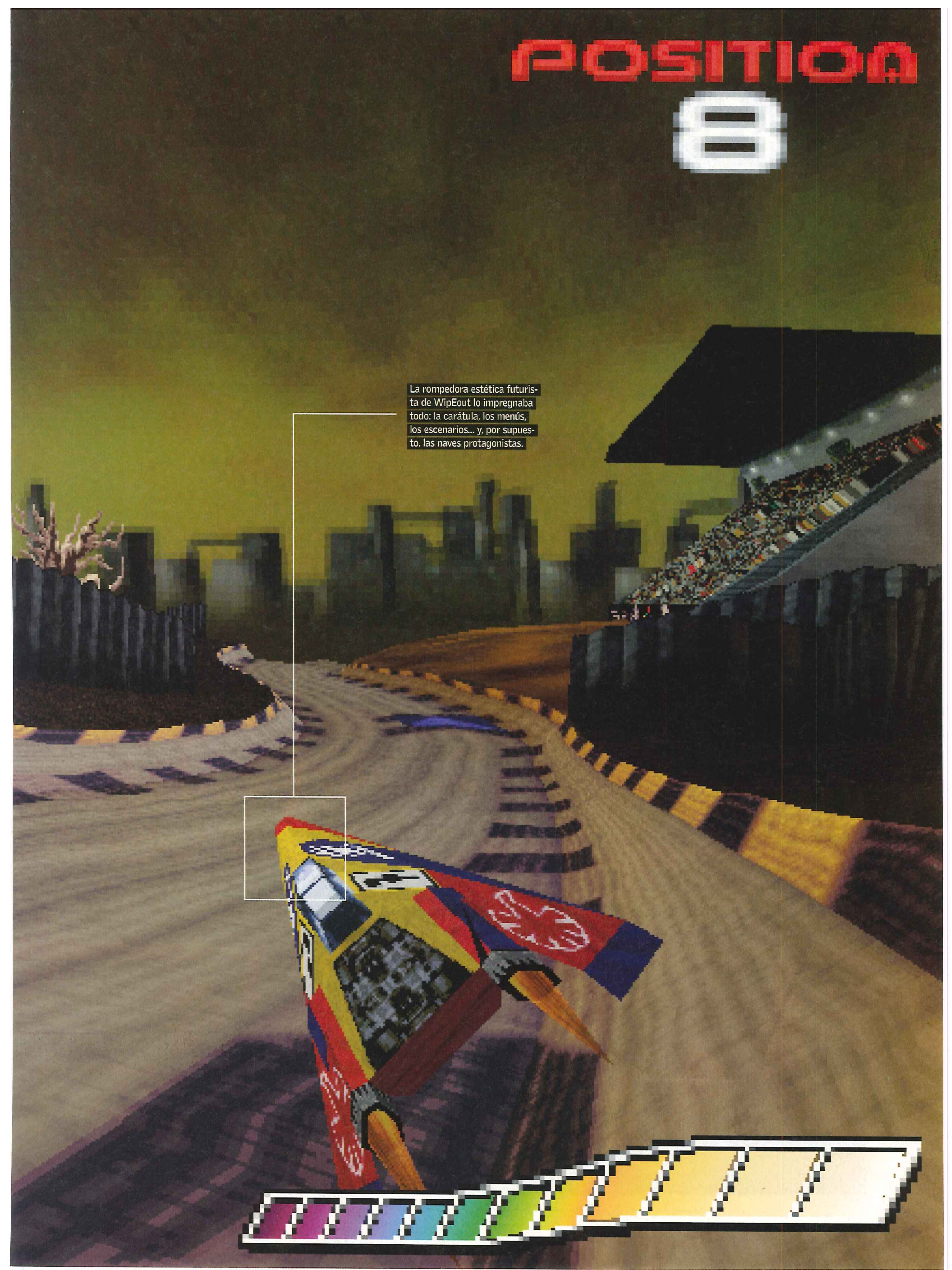
PS one

AÑO DE LANZAMIENTO
1995

WIPEOUT

Qué mejor forma de empezar a recordar aquellos títulos que han hecho inimitable a la marca **PlayStation** que con ***WipEout***, el innovador *arcade* de conducción de **Psygnosis**. En septiembre de 1995 se convirtió en el primer título no japonés en ser comercializado para la flamante consola de **Sony**, consiguiendo ser número uno en ventas. Las razones de semejante éxito siguen siendo obvias: ***WipEout*** desplegaba una mecánica rompedora, en la que el jugador escapaba de la tiranía de la gravedad a bordo de vehículos de diseño exquisito, capaces de flotar sobre pistas de trazado endiablado. 13 años después, ***WipEout*** sigue sorprendiendo por la suavidad de sus gráficos y su diabólica dificultad. No es de extrañar que **Sony** (tras recuperar la franquicia para **PSP**) haya decidido honrar al clásico de **Psygnosis** con un *remake* para **PS3**, en gloriosa alta definición. Pero antes de dejarnos eclipsar por *WipEout HD*, echemos la vista atrás... ¿Dónde estabas en 1995?

COMPAÑÍA
PSYGNOSIS
DESARROLLADOR
PSYGNOSIS
GÉNERO
CONDUCCIÓN
JUGADORES



La rompedora estética futurista de WipEout lo impregnaba todo: la carátula, los menús, los escenarios... y, por supuesto, las naves protagonistas.

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

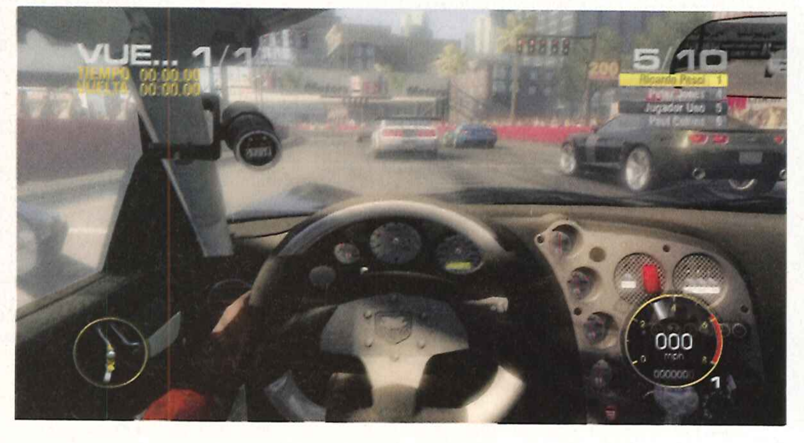
Próximamente en tu consola

RACE DRIVER GRID

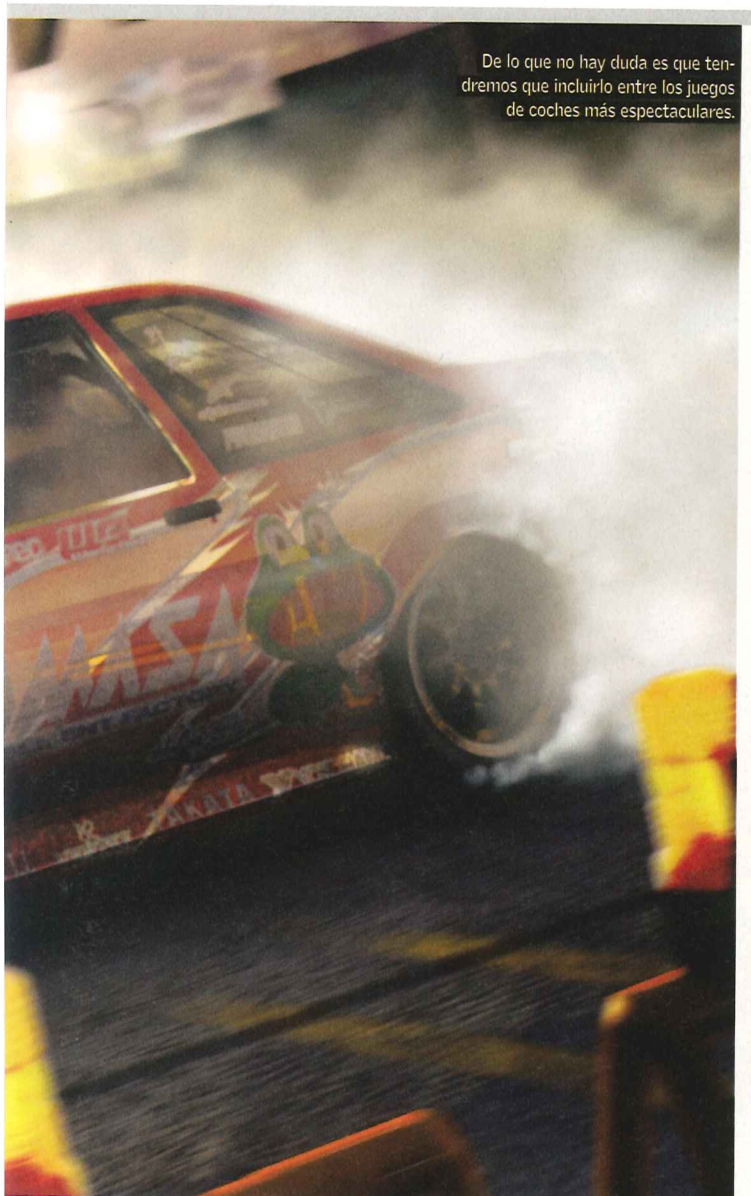
PS3



EL ESPECTACULAR JUEGO DE COCHES CON EL QUE CODEMASTERS PODRÁ COMPETIR EN PLAYSTATION 3







De lo que no hay duda es que tendremos que incluirlo entre los juegos de coches más espectaculares.



Prototipos. Son, seguramente, los coches más especiales del juego y unas auténticas máquinas voladoras. Aunque sean muy manejables, se nota que debajo del capó hay muchos cientos de caballos.



Milán. La bella ciudad italiana es una de las que más espectacularidad aporta al juego. Su monumentalidad y lo intrincado de sus calles hacen de este circuito una prueba a la altura de los mejores.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR

Por fin un poco de intensidad y emoción. Espectacular, excesivo y, lo más importante, puede que sea uno de lo más divertidos.

Si pidiéramos a cualquier aficionado al mundo del videojuego que citara las principales virtudes que debe tener un buen programador para alcanzar el éxito, seguro que muchos apostarían por la originalidad, creatividad... pero seguro que muy pocos, por no decir ninguno, acabarían por decantarse por el empeño. Pues bien, después de ver este ***Race Driver Grid***, es posible que haya llegado la hora de poner al «empeño» junto a las grandes virtudes de la programación. **Codemasters** lleva más de media existencia intentando que su saga *TOCA* logre hacerse un sito entre los mejores títulos de conducción. La verdad es que eran buenos y espectaculares juegos, pero siempre pecaban de cierta injugabilidad o, de lo que es peor, un insoportable grado de realismo que hacía muy difícil la diversión. Cada entrega era un paso más hacia la solución, pero su concepto de simulador era demasiado rígido y nunca terminó de cuajar. Todo eso parece que se terminará con la llegada de ***Race Driver Grid***, un juego de conducción con un estilo de pilotaje divertido, intenso y lleno de momentos espectaculares. Si lo comparáramos con otros juegos conocidos para encontrarle alguna semejanza, podríamos decir que se trata de un *Gran Turismo* con el motor y el grado de salvajismo de todo un *Burnout*... pero sin llegar a ser ninguno de ellos, evidentemente. Lo que ocurre es que sólo con eso a más de uno ya se le hace la boca agua y es que, en cualquier caso, estaríamos hablando de un *arcade* con muy buenas trazas, al que además le han añadido el tema de los derrapes. ***Race Driver Grid*** va a ser, por tanto, un videojuego de coches emocionante y frenético donde será primordial saber pilotar, pero donde también habrá sitio para lo exagerado y la locura. A diferencia de la mayoría de títulos del género, aquí no hay dos carreras iguales. Por un lado, estará nuestro pilotaje y, por otro, un importante número de amenazas disfrazadas tanto en los rivales como en la dificultad de los recorridos. Las carreras pocas veces serán limpias y tendremos que cuidar el coche en la medida de lo posible, porque aquí los daños pueden ser demoledores. De hecho, el realismo de los daños en los vehículos es uno de los puntos más fuertes del ›

A LA VENTA EN **junio**

COMPAÑÍA **CODEMASTERS** | DESARROLLADOR **CODEMASTERS** | DISTRIBUIDOR **ATARI** GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES **x16** | www.racedrivergrid.com

Correrás en tres grandes regiones: EE.UU., Japón y Europa







Las tomas desde el interior nos brindarán la experiencia única de vivir la carrera tal y como la ven los pilotos.

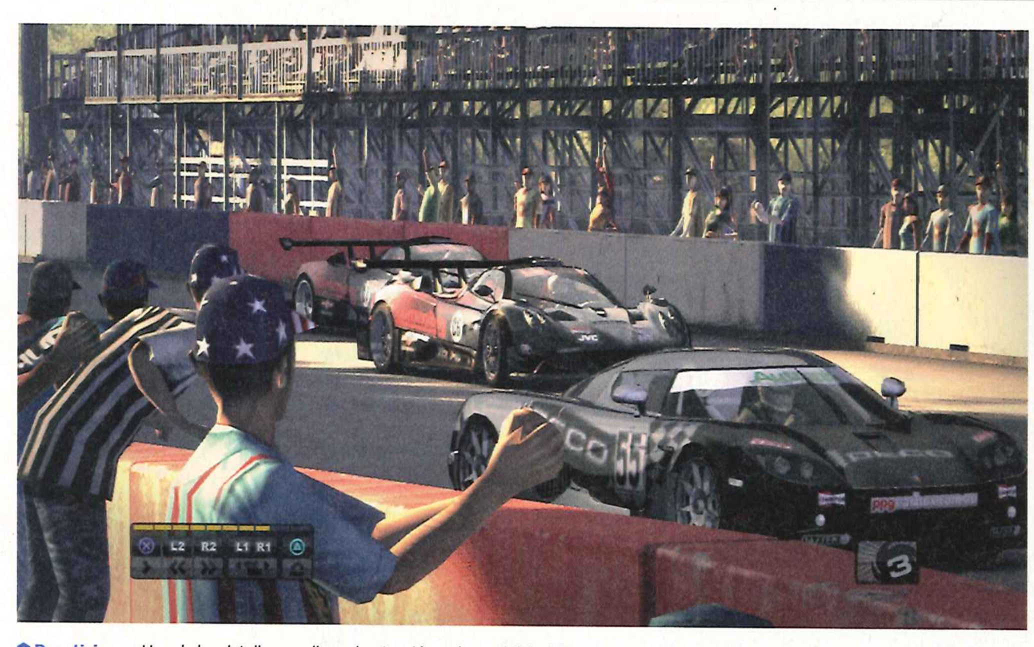
juego. En esta *beta*, al 80% de la programación final, dicen que aún no están implementados los daños finales, pero ya resultan muy llamativos. En cuanto a los recorridos, hay que decir que serán casi siempre urbanos, aunque también hay circuitos como el del Jarama. El juego se desarrolla en tres grandes zonas del mundo, USA, Japón y Europa, y en cada una de ellas se impondrá un estilo de pilotaje y también unos coches característicos. Podremos decantarnos por el modo *Arcade* puro y duro, o por el típico modo Carrera en el que nuestra manera de conducir será el que nos abra o cierre puertas de equipos y competiciones oficiales. Aunque podremos trastear con las configuraciones mecánicas, los coches de ***Race Driver Grid*** no podrán ser tuneados estéticamente, ni tampoco se podrá modificar el estilo de pilotaje según la zona geográfica. Así, en Japón, los coches estarán pensados para derrapar; en USA se decantarán por la potencia de los *Muscle Cars* y en Europa por las carreras de planteamiento más deportivo. En lo que se refiere a las marcas presentes en el juego, tendremos posibilidad de pilotar desde el lujo de la británica *Aston Martin*, hasta el poderío del *Ford Mustang* pasando por la velocidad de los prototipos de las *24 Horas de Le Mans*. Sea cual sea el formato por el que nos decantemos, lo que sí podemos asegurar, tras probar esta *beta*, es que nadie se quedará indiferente y que sólo tendremos una carrera tranquila si vamos primeros y en solitario. Después de años de batallar contra los irreductibles *TOCA*, resulta gratificante que el tesón de **Codemasters**, que jamás tiró la toalla, nos vaya a permitir disfrutar de una conducción alegre y de un estilo de juego digno de la mejor recreativa.





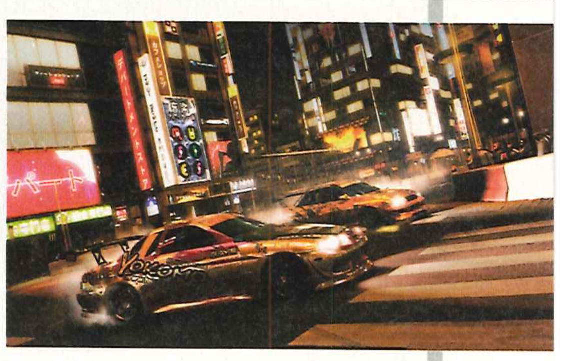


GARAJE. En el garaje podremos adaptar el coche un poco a nuestro estilo de pilotaje, pero no hallaremos nada relacionado con el Tuning. Aquí lo primero es correr, así que todo el tema estético es algo secundario. Desde el garaje accederemos a todas las pruebas que, como veis, son muchas.



Repeticiones. Uno de los detalles que llama la atención es la posibilidad de repetir de manera instantánea cualquier momento de la carrera con sólo pulsar el botón Select. Tendremos a nuestra disposición multitud de opciones así como la posibilidad de disfrutar de las secuencias con cámaras diferentes. Un ejemplo más de que la espectacularidad de Race Driver Grid está fuera de toda duda.

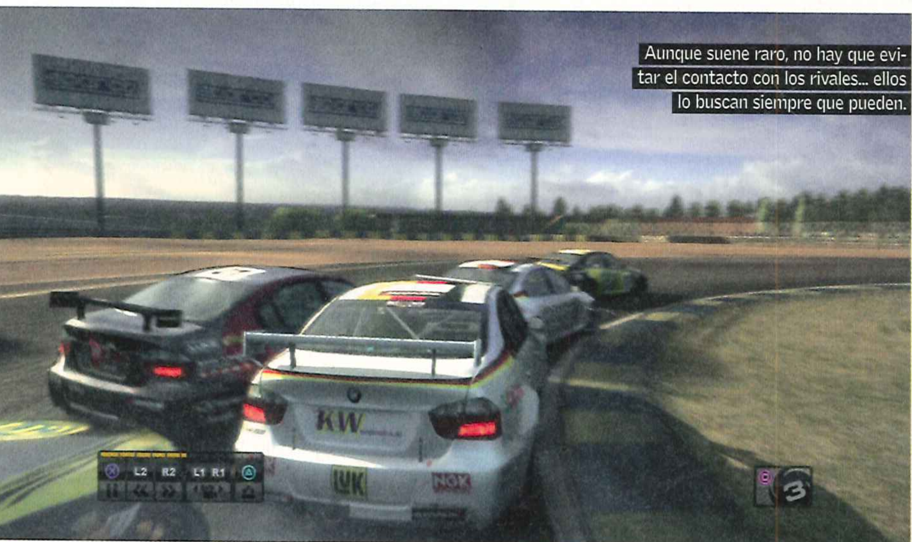








DAÑOS. Aunque, según avisan los programadores, el tema de los daños en esta beta dista aún mucho de lo que se podrá ver en la versión final podemos adelantar que estarán por encima de todo lo visto hasta la fecha en PS3. Los coches se deformarán hasta límites asombrosos y llegaremos a perder muchos elementos de la carrocería. Sólo los daños más extremos llegarán a afectar a la conducción.



Aunque suene raro, no hay que evitar el contacto con los rivales... ellos lo buscan siempre que pueden.





El Jarama. La primera prueba oficial tendrá como escenario el circuito español del Jarama. Hacía tiempo que no aparecía en un videojuego.



claves

1 Durante las cargas podremos consultar todos los pormenores de nuestra carrera. Un consejo, es mejor reiniciar una carrera que retirarse, porque así no cuenta como prueba disputada.



2 Las carreras urbanas son, quizá, las más técnicas. La combinación de velocidad máxima, rivales varios y unos circuitos estrechos limitados por quitamiedos es de lo más demoledora.





Contesta lo antes posible, y correctamente, para pasar la bomba a tu rival. Pasado un tiempo, explotará.

BUZZ! EL MULTICONCURSO

EL PRESENTADOR DE TV APUESTA AHORA POR EL WIRELESS, INTERNET Y EL AUTOCONCURSO

PRIMERA IMPRESIÓN

ANNA
Una Store de Buzz donde publicar tus preguntas y descargar las de otros usuarios. Los buzzers inalámbricos, un acierto.

A LA VENTA EN junio

Qué hacer con la licencia reina de los saraos y festejos caseros para que siga siendo el centro de diversión de la reunión? Pues seguir ofreciendo el mismo esquema de pregunta y respuesta, pero explotando las posibilidades que ofrecen los nuevos soportes. En el caso de **PS3**, mejores gráficos y una *Store* a la altura de la de *SingStar*. Y con respecto a **PSP**, el juego potencia el multijugador con una misma consola o a través de *Wi-Fi*.

Buzz! El Multiconcurso estará disponible con nuevos mandos inalámbricos (todo un acierto, pues cada uno necesita sólo dos pilas AA, que duran una barbaridad) o bien suelto, ya que se pueden utilizar los *buzzers* tradicionales (sí, esos que tienes en forma de ovillo de cables, imposible de desenredar...) y llegará cargado de novedades con respecto a las anteriores ediciones. Menús más claritos, los personajes adquieren una nueva dimensión, el escenario del concurso más espectacular... Vamos, estéticamente todo es más vistoso. Y abarca todo tipo de preguntas, dividido en cinco categorías: Música, Cine y TV, Sociedad, Deportes y Cultura general. Pero con las opciones On-line que ofrece podrás ampliar las categorías, incluso crear tus propias preguntas y subirlas a la *Store* de *Buzz* (incluso descargarte gratuitamente los contenidos que hayan creado y colgado otros usuarios). Además, podrás poner a prueba tus conocimientos contra otros 32 jugadores de la red... Todo un desafío, sin duda (en Off-line, como siempre, hasta 8 concursantes).

Haciendo la ronda

La mecánica de juego es la de siempre, donde prima la audacia, rapidez y sabiduría... Aparecerá un vídeo, un audio, una imagen o simplemente el Sr. Buzz te formulará una pregunta que deberás responder correctamente, y en el menor tiempo posible, pulsando los botones de colores de los *buzzers*. Puedes jugar en solitario, pero lo divertido es competir contra otros, ya que irás pasando rondas tipo: Dedo más veloz, Acumulador de puntos, Pasa la bomba, Hagan sus apuestas, Pelea de tartas, La hora de los ladrones y Cuenta atrás. En esta última prueba puedes recuperar puntos y es decisiva para conseguir la victoria. Más posibilidades, más piques.

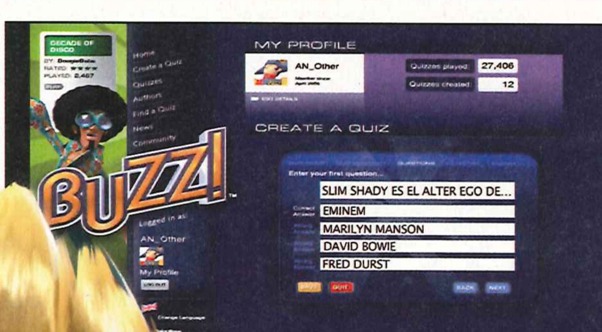
COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **RELENTLESS SOFTWARE** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **CONCURSO** | JUGADORES **x32** | es.playstation.com



Podrás personalizar a los concursantes disponibles a tu gusto: vestimenta, complementos, gritos de guerra...



BuzzStore. Con el lanzamiento del juego, estarán disponibles 5 paquetes (de preguntas) y a lo largo del año, un total de 25.



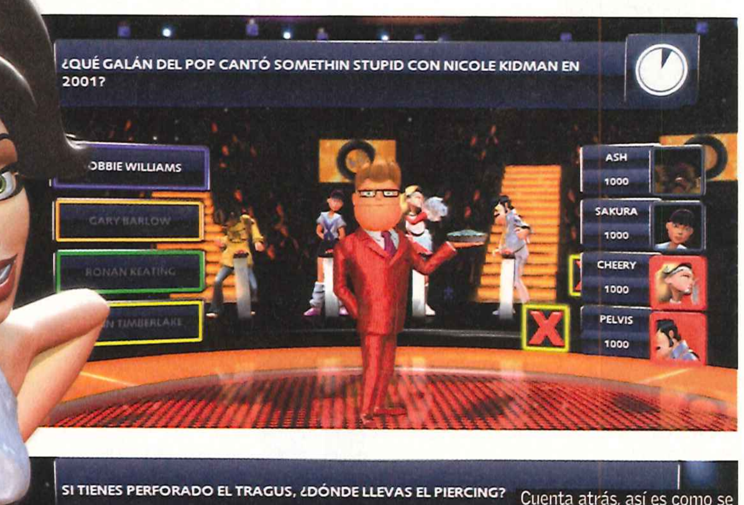






EL BUZZ DE PSP.

Se titula Buzz! Concurso de Bolsillo y tampoco está nada mal... Podrán participar hasta 6 jugadores (con una misma consola, o vía Wi-Fi, cuatro usuarios) e incluye más de 5.000 preguntas, 8 categorías diferentes y 6 rondas, entre muchas otras opciones. La mecánica de juego, pues es la habitual: responde en el menor tiempo posible lo que te pregunten en pantalla.





Cuenta atrás, así es como se llama la última prueba en modo multijugador.

claves

1 En multijugador tendrás que superar 7 rondas: Dedo más veloz, Acumulador de puntos, Pasa la bomba (en pantalla), Hagan sus apuestas, Pelea de tartas, La hora de los ladrones y Cuenta atrás.



2 Las preguntas están agrupadas en 5 categorías que podrás seleccionar desde un principio. También puedes conectarte a la PlayStore y escoger las preguntas creadas por ti u otros usuarios.

VERSIÓN BETA



El cansancio se hace patente en el gesto y sudor de los jugadores, afectando también a la precisión de los golpes.

TOP SPIN 3

PS3

UN SIMULADOR DE TENIS MUY REALISTA CON LA PRESENCIA DE NADAL

PRIMERA IMPRESIÓN

CHIP&CE
Gran calidad gráfica y variedad de opciones. Eso sí, abstenerse aficionados al tenis arcade.

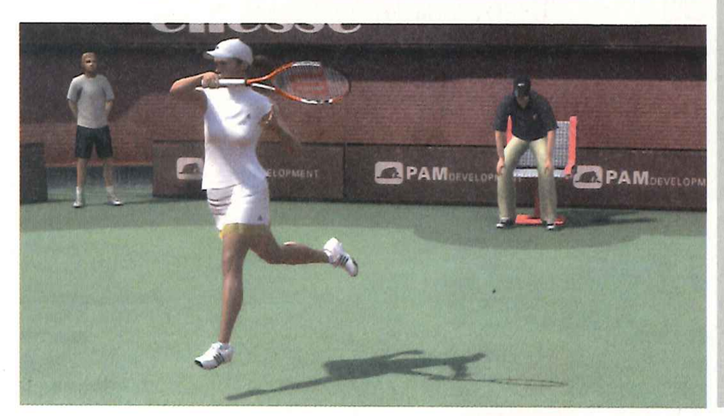
Hace un par de años, la primera versión de *Top Spin* para **PS2** logró el mismo nivel que los grandes del género. Poco después llegó la segunda parte pero, para sorpresa de todos, sólo hizo su aparición en Xbox 360, en DS y en GBA. Tras dicha decepción, **2K Sports**, en su afán por convertirse en una de las compañías punteras dentro de los videojuegos deportivos, está preparando el lanzamiento de la tercera parte por todo lo alto. Para empezar, hay que destacar que en esta ocasión el lanzamiento será conjunto tanto para 360 como para **PS3**. Aunque ambas versiones tendrán muchos elementos en común, sólo los usuarios de la consola de **Sony** podrán disfrutar en exclusiva con la presencia del mediático Rafael Nadal. El jugador manacorí estará muy bien acompañado ya que se han incluido a tenistas de la talla de Federer o Roddick. La compañía es aún mejor en el circuito femenino, ya que cuenta con el innegable encanto de la mediática Sharapova o con Kuznetsova. Además, el programa se une a la moda retro con la presencia de míticas raquetas como Borg o Becker. Los programadores han realizado una clara apuesta por la simulación dejando a un lado cualquier concesión *arcade*. Devolver la bola se convierte en algo más que correr de un lado a otro de la pista. En ***Top Spin 3*** la efectividad del golpe depende de la situación previa del jugador (si estás en movimiento es más fácil cometer errores) y de la sincronización con la que se arma el brazo y se golpea la bola. Al principio la tarea se presenta complicada, pero con un poco de práctica es posible sentirse como un auténtico jugador de tenis. El entorno que rodea a los jugadores y la gran cantidad de opciones, entre las que se ha potenciado el juego On-line, son aspectos muy cuidados. A falta de algunos detalles, estamos ante uno de los programas que puede marcar el camino de los simuladores de tenis para **PS3**.

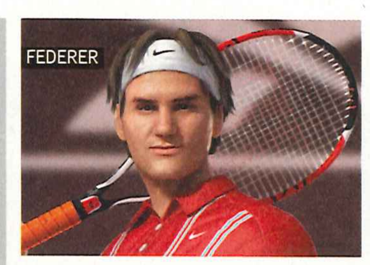
A LA VENTA EN
mayo

COMPAÑÍA **2K SPORTS**
DESARROLLADOR **PAM**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
JUGADORES
www.2ksports.com

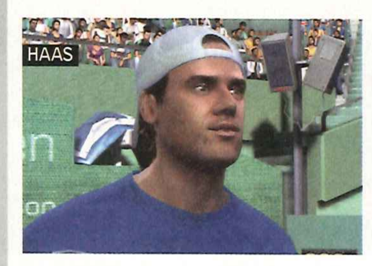

Entre los diferentes modos de juego, destaca el denominado Carrera, en el que comienzas como jugador novato.

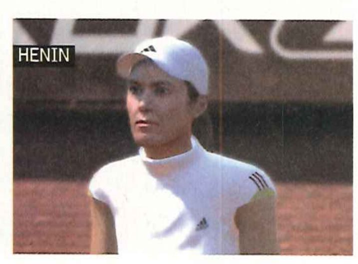






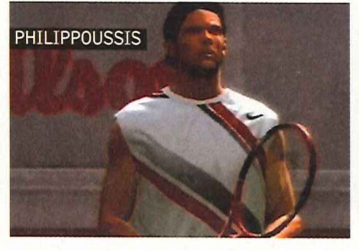


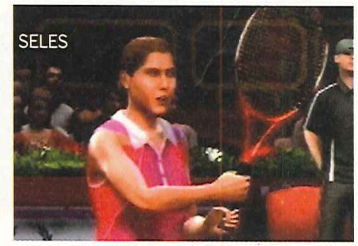








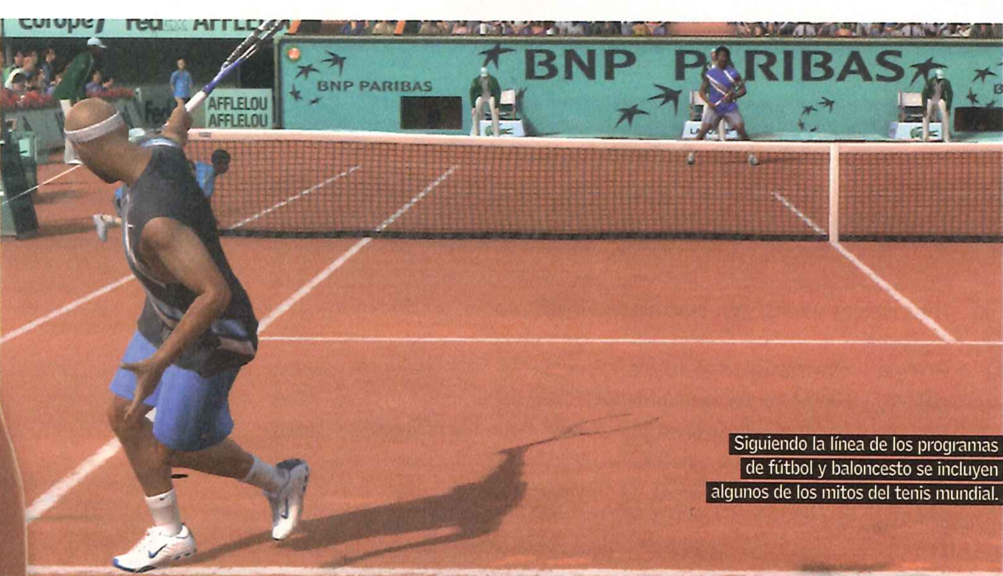






CASTING MASCULINO. La versión para PS3 es la única que recoge la presencia de Rafael Nadal. Junto a él, aparecen jugadores de primer nivel entre los que hay que destacar al suizo Roger Federer.

PLANTEL FEMENINO. La representación femenina también es de primer nivel. Además de los encantos de Maria Sharapova, aparecen jugadoras como Monica Seles o Svetlana Kuznetsova, entre otras.



Siguiendo la línea de los programas de fútbol y baloncesto se incluyen algunos de los mitos del tenis mundial.





Escenarios. Se incluyen más de 40 localizaciones que van desde el clásico Roland Garros a pistas cubiertas muy espectaculares. Como ejemplo, la construida sobre un acuario gigante.

laves

1 El programa incluye una amplia variedad de modos de juego. En las opciones Online está previsto establecer un ranking dinámico y múltiples competiciones.



2 El juego apuesta por la simulación en todo momento. Por este motivo, el control resulta inicialmente bastante complicado, aunque con un poco de práctica logra un resultado muy realista.



VERSIÓN BETA



Aunque hay algunos campos ya conocidos, podremos disfrutar de seis nuevos recorridos.











PERSONAJES. Al principio sólo podremos elegir entre dos personajes pero, a medida que ganemos a nuestros rivales, estos pasarán a formar parte de nuestras filas. Cuanto más juguemos con un mismo personaje, más precisión y potencia irá adquiriendo. Ojo con la abuela que juega mejor que Sergio García.

EVERYBODY'S GOLF 2



EL REY DEL GÉNERO REGRESA DISPUESTO A DEMOSTRAR QUE SE PUEDE LLEGAR MÁS LEJOS

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **CLAP HANZ**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **DEPORTIVO**
JUGADORES
x8
es.playstation.com

En los primeros meses de **PSP**, una de las sorpresas más agradables que encontramos en el catálogo inicial fue, sin duda, ***Everybody's Golf***. Para los que ya conocíamos las entregas de **PS2**, resultó increíble el excelente trabajo realizado por **Clap Hanz** y no nos extrañó que fuera uno de los juegos más vendidos. Pues bien, ahora creemos que es más que posible que vuelva a repetirse la misma historia, ya que el juego es igual sólo que con una oferta lúdica muy superior. Aunque hayan cambiado un poco los menús y la estructura del modo principal, sigue siendo el mismo estilo de juego sólo que con nuevos retos, nuevos competidores y seis campos más donde demostrar tu valía. Los gráficos, aunque bonitos, se nos antojan idénticos a los anteriores y parece que los programadores han centrado todos sus esfuerzos en dotar a los personajes con cientos de nuevos accesorios. En cierta manera, ese aspecto nos recuerda a la locura por la indumentaria extravagante que se ha apoderado de los personajes del modo On-line en **PlayStation 3**. Cosas de la moda. La jugabilidad, como siempre en esta saga, es el punto más fuerte... pero todo apunta a que nos van a apretar más las tuercas en la dificultad, quizá el punto más flojo de la primera entrega. Lo que veremos más potenciado es el modo multijugador, tanto en red como *ad hoc*, con un montón de salas y un sinfín de variantes a la hora de configurar las partidas. En el modo infraestructura, que ya han anunciado que será uno de los mejores y más depurados jamás vistos en **PSP**, podremos competir con jugadores de todo el mundo, ya sea en torneos de todo tipo como en partidas uno contra uno. También hay muchos minijuegos con los que mejorar nuestra técnica.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LUCAR
En la línea de su antecesor, pero con más posibilidades de juego y algunas interesantes novedades.

A LA VENTA EN **mayo**

claves

1 Como en toda la saga aquí lo que importa es la jugabilidad, y aunque al principio pueda parecer más de lo mismo, la dificultad se parece un poco más a la de las entregas de PS2 que a la primera de PSP.



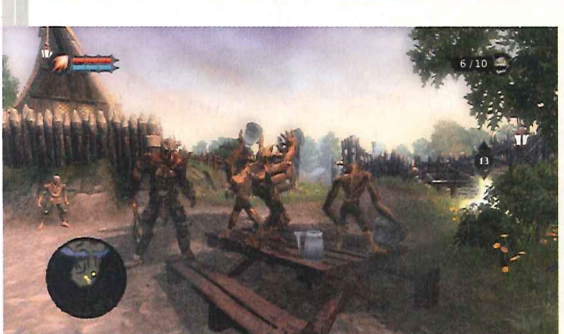
2 Los complementos siempre han tenido un sitio en Everybody's Golf, pero ahora tienen aún más importancia. Por haber, hay hasta coches y otros vehículos para motorizar a los personajes.





Buenos y malos. A pesar de lo que parece en un principio, los típicos «buenos» del juego resultan no tener unas convicciones tan elevadas. La corrupción afecta incluso a los héroes.







Los niveles combinan los entornos idílicos con otros mucho más oscuros.



OVERLORD: RAISING HELL

CODEMASTERS TE PROPONE CONVERTIRTE POR UNA VEZ EN EL MALVADO DE LA HISTORIA



COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **TRIUMPH STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES

www.codemasters.com/overlordraisinghell

Todos sabemos la atracción que se siente por el «lado oscuro»: a las chicas les molan los «malotes» y las malvadas de los cuentos son mucho más interesantes, por poner dos ejemplos. Siguiendo esta tendencia, y recuperando el espíritu de aquella saga para PC conocida como *Dungeon Keeper*, los desarrolladores de **Triumph Studios** nos presentan su particular visión de las historias de espada y brujería: un mundo poblado por hadas, caballeros de brillante armadura, enanos, elfos, medianos y demás mitología típica de este tipo de folclore. Sin embargo, y por una vez, el jugador asumirá el control de un malo malísimo (aunque más tarde se descubrirá en el juego que los «buenos» de la trama no lo son tanto) que debe recuperar su reino del caos tras un periodo alejado de la acción. Para ello, además de sus diversos poderes y el manejo de la espada, contará con un arma más importante: un ejército de las tinieblas fiel a su causa, que luchará por él sin dar un paso atrás. Por supuesto, al principio sólo contarás con unos pocos esbirros no muy poderosos, pero poco a poco podrás ir invocando a criaturas más fuertes con increíbles poderes para la destrucción.

A lo largo de variadas misiones podrás controlar a estos sirvientes directamente con el *stick* derecho del *Sixaxis*, o bien darles órdenes directas para que ataquen al enemigo. Esta versión para **PS3** incluirá, además, la expansión *Raising Hell* que añade aún más niveles y la opción para dos jugadores simultáneos, ya sea mediante pantalla partida o a través de la conexión a Internet de la consola.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Un concepto original y divertido, pero el apartado técnico, por el momento, es bastante deficiente.

A LA VENTA EN **verano**

claves

1 A lo largo de la aventura encontrarás personajes de lo más variopinto, pero con una personalidad siempre regida por el peculiar sentido del humor negro del que hace gala el juego.



2 En esta especie de «portal» que encontrarás a lo largo de los niveles podrás invocar a las diferentes criaturas que se hayan unido a tu «ejército de las tinieblas» particular.

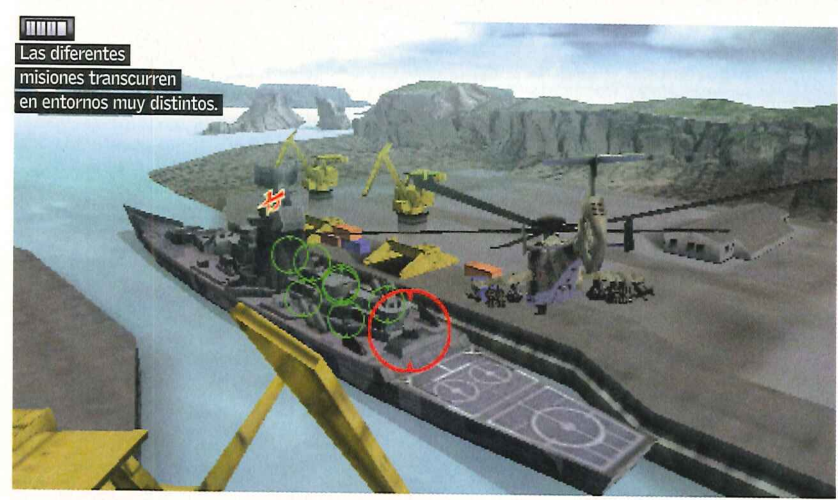


VERSIÓN BETA

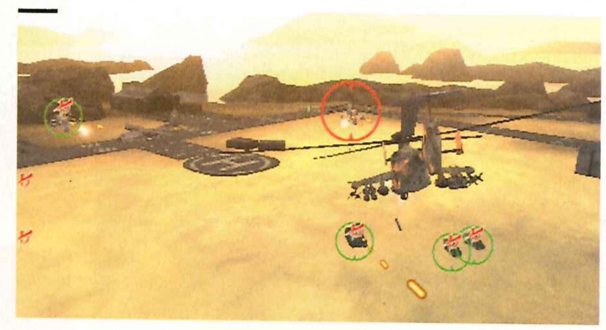








Las diferentes misiones transcurren en entornos muy distintos.



Súper armas de combate. Aunque los helicópteros son los protagonistas, también aparecen distintos vehículos como tanques o lanzamisiles. Hay que mencionar, además, los barcos, entre los que destacan los portaaeronaves.







PSP

SUPER HIND

UN HELICOPTERO DE COMBATE EN TU BOLSILLO

COMPAÑÍA **V2PLAY**
DESARROLLADOR **MOUNTAIN SHEEP**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **SIMULADOR COMBATE**
JUGADORES
www.virginplay.es

El *Super Hind MI-45D* es la denominación de un helicóptero de combate que destaca por su gran maniobrabilidad y su poder de combate. Una serie de desacuerdos entre las superpotencias hace que la citada aeronave se convierta en un arma clave para solucionar un conflicto bélico entre la multinacional *Consortium* y los rebeldes. Este argumento, no demasiado original, es el hilo conductor de un programa en el que nos situamos a los mandos de un helicóptero. A los más veteranos el programa les recordará a las diferentes versiones de la saga *Strike* (*Desert, Urban, Jungle...*) en las que había que superar multitud de misiones siempre desde el aire. ***Super Hind*** traslada el espíritu de esta mítica saga a una consola portátil. Esta tarea puede parecer descabellada, ya que uno de los elementos que caracterizan este tipo de programas son los amplios escenarios en los que se desarrolla la acción. Sin embargo, las dimensiones de la pantalla de **PSP** constituyen un elemento clave a la hora de lograr un resultado impensable en las antiguas consolas portátiles. Así, el entorno que rodea las más de diez fases recogidas en el juego es uno de los puntos fuertes de este título. Desde el Polo Norte, con paisajes nevados, hasta el mar, dan color a los diferentes niveles. Otro de los aspectos destacados es la variedad de armas de combate incluidas en las distintas misiones. Tanques, lanzadores de misiles, aviones, una amplia gama de barcos y, por supuesto, helicópteros, constituyen los enemigos a los que hay que enfrentarse. Sin embargo, la inmensa cantidad de máquinas de combate contrasta con la escasez de construcciones terrestres, sobre todo si se tienen en cuenta los extensos escenarios.

PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE
Sorprenden los amplios escenarios logrados en una consola portátil, en un programa que rescata el espíritu de la saga Strike.



A LA VENTA EN mayo

claves

1 El sistema de control del helicóptero es bastante intuitivo. Sin embargo a la hora de seleccionar los blancos, marcados con círculos, la cosa se complica considerablemente.



2 La variedad de misiones es uno de los aspectos más interesantes del programa. Cada uno de los objetivos se indica mediante una pequeña ventana.





POR **CRONO**



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

PS3

GÉNERO **SIMULADOR DE CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **POLYPHONY DIGITAL INC.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (HASTA 16 JUGADORES)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO**
GRABAR PARTIDA **77 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
es.playstation.com
3+

Bienvenido al apasionante mundo de Gran Turismo 5 Prologue. Si ya has jugado a versiones anteriores, estos consejos no serán nada nuevo para ti, pero para los recién llegados, un vistazo rápido a esta página supondrá empezar con algo de ventaja. Además, en la última parte de la guía encontrarás los mejores consejos para el modo de Tuneado Rápido.

LO BÁSICO

Posición 12/16
Vuelta 1/1
Mejor vuelta -'--.---
Última vuelta -'--.---
0'35.133
0'33.648
+0'08.906

Retrovisor, indispensable para saber quien viene por detrás y estár preparado para tapar los huecos que tus rivales pueden aprovechar para adelantarte.

En la esquina superior izquierda puedes consultar dos aspectos: la posición actual y el número de vuelta actual y total.

Aquí tendrás disponible toda la información sobre los tiempos. Desde el mejor tiempo por vuelta hasta el tiempo de vuelta anterior o el tiempo objetivo.

Velocímetro/Tacómetro: te indican la velocidad actual y las revoluciones, así como la marcha engranada y la recomendada (en rojo) para cada curva.

CONSEJOS





EL REBUFO ES LA CLAVE:

Simplemente deberás colocarte detrás de tu rival para aprovecharte de su rebufo y así conseguir algo más de velocidad punta.



LA LINEA DE CONDUCCIÓN:

Su función es guiarte por la trazada correcta en los circuitos. Los puntos de frenada, marcados en rojo, te indicarán la velocidad optima para la curva.



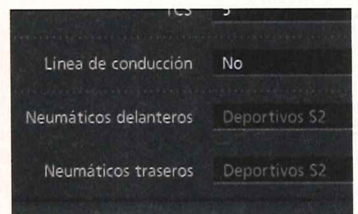
CONTROL DE TRACCIÓN:

Evita que las ruedas patinen. Actívalo si quieres tener mejor control en las curvas y mejorar la aceleración en marchas cortas, sobre todo con coches potentes.



ASM:

Viene a ser como el Control de Estabilidad en los coches de calle. Evita que el coche termine cruzado en una curva en la que has entrado demasiado fuerte. Desactívalo para el modo Derrapes.



NEUMÁTICOS:

El agarre es peor en los Normales y mejor en los de Competición. Los de Carrera proporcionan un agarre medio. Deberás usar unos u otros en función del tipo de coche y el modo de juego.



FÍSICA DE CONDUCCIÓN:

Ajusta la precisión de la física de conducción. En el modo Profesional el comportamiento es más realista y por lo tanto más difícil.



EL VOLANTE LOGITECH G25:

Este periférico, aunque no soportado oficialmente, funciona a la perfección con Gran Turismo 5 Prologue.
Si juegas con transmisión manual, deberás tener en cuenta los dos modos: con o sin embrague.
Por defecto, al comenzar una carrera, estará habilitado el modo sin embrague. Esto quiere decir que no tendrás que pisar este pedal cada vez que cambias de marcha. Pero si quieres usar el embrague, deberás pulsar el botón triángulo del volante una vez justo al empezar la carrera.

CLASE C

¡HAZTE CON EL F2007!
Completa todas las pruebas y el monoplaza de Ferrari te estará esperando. Eso sí, no será gratis.

Aquí es donde empezarás tu carrera en Gran Turismo 5 Prologue. La finalidad no es otra que ganar pruebas y llenar tus arcas para comprar nuevos coches y seguir avanzando. Presta mucha atención a cada prueba, ya que aunque la mayoría no presentan especial dificultad, otras te obligan a cumplir ciertos requisitos que pueden ponerte en apuros.

OTROS CONSEJOS

EL RESTO DE PRUEBAS

» En esta categoría no tendrás problemas para completar el resto de las pruebas, ya que no presentan especial diicultad.

TU PRIMERA COMPRA

» Dado que empezarás sin coche, tu primera compra para esta categoría debería ser el Honda Integra Type R '04. Con esta compra cubrirás uno de los requisitos para C-8 y te asegurarás la victoria en el resto de pruebas.

COCHES RECOMENDADOS

» Con tus primeras ganancias, compra el Suzuki Cappuccino '95. Es un coche que no te aportará nada, pero es un requisito obligatorio para la prueba C-3.
Por otro lado, si te aburres del Honda, dos opciones a tener en cuenta son el Golf V GTI '05 o el Alfa Romeo 147 TI '06

DINERO FÁCIL

» La mejor forma de ganar dinero en esta categoría, es repetir la prueba C-8 una y otra vez. Es una prueba que apenas dura un minuto y a poco que llegues entre los tres primeros, ya te llevarás un buen premio.

PREMIOS

» Para superar esta categoría, deberás obtener al menos una copa de bronce en cada prueba.
Como recompensa, obtendrás el Daihatsu OFC-1.



C-3 HIGH SPEED RING

COCHE RECOMENDADO:
Suzuki Cappuccino '95
Conseguir el tiempo objetivo con este coche es más que un reto. El truco para conseguirlo está en aprovechar al máximo los rebufos de tus oponentes. Al comenzar la prueba, antes de salir de la calle de boxes, espera a que el resto de corredores estén entrando en la recta de meta. Así llegarás a la primera curva al mismo tiempo que ellos y podrás aprovecharte de sus rebufos.

C-8 ADELANTA A TODOS EN UNA SOLA VUELTA

COCHE RECOMENDADO:
Honda Integra Type R '04
De nuevo, la clave será el rebufo. Para superar esta prueba deberás seguir la trazada a la perfección sin abandonar en ningún momento la estela de los coches rivales.
Ten cuidado al apurar los rebufos, ya que ganarás velocidad rápidamente y podrás terminar chocando con el coche que tienes delante.



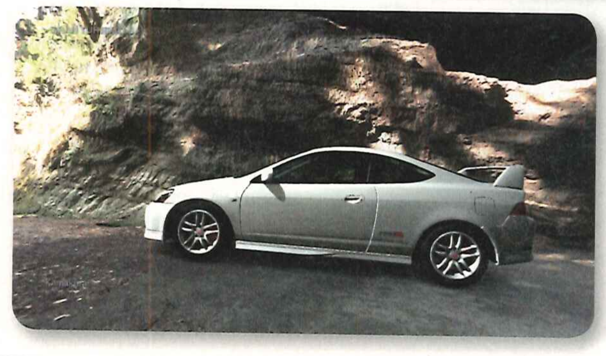
CLASE B

Sube la categoría y aumenta la dificultad. En la clase B encontrarás tres pruebas especiales, aunque dos de ellas son exactamente iguales salvo por el coche obligatorio a utilizar.

B-3 EIGER NORDWAND

COCHE RECOMENDADO:
Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR
Deberás competir contra el reloj en un circuito que no te lo pondrá fácil. La gran cantidad de curvas cerradas te impedirá abusar del rebufo de tus oponentes, por lo que la clave aquí será apurar las curvas todo lo posible, evitando los giros bruscos y los derrapes, ya que te harán perder demasiado tiempo.





B-6 ADELANTA A TODOS EN UNA SOLA VUELTA

COCHE RECOMENDADO:
Honda Integra Type R '04
Esta prueba se desarrolla de la misma manera que la C-8. Las únicas diferencias serán que la dificultad de la IA aumenta ligeramente, y que el circuito será High Speed Ring. Este trazado no es difícil, pero al tener más curvas que el oval de Daytona, mantener una buena velocidad punta será complicado.

OTROS CONSEJOS

EL RESTO DE PRUEBAS

» Salvo B-8, el resto de pruebas transcurrirán normalmente. Ojo a las restricciones de vehículos.

B-8, MISMA IDEA QUE B-3

» El objetivo seguirá siendo superar el tiempo objetivo en menos de diez minutos, pero el recorrido, High Speed Ring, no será tan complicado.

COCHES RECOMENDADOS

» Necesitarás algo de calderilla para poder hacerte con nuevas máquinas, por lo que podrás vender los coches de la clase anterior que no necesites, menos el Honda Integra, que volverá a ser requisito obligatorio para la prueba B-6.
Para B-8 necesitarás obligatoriamente un Nissan GT-R '07, por lo que ésta debería convertirse en tu primera compra.
Con este mismo vehículo podrás completar casi todas las demás pruebas y conseguir el dinero suficiente para conseguir el Mitsubishi para B-3.

DINERO FÁCIL

» De nuevo, la manera más rápida y sencilla de conseguir dinero será repetir una y otra vez la prueba B-6.

PREMIOS

» Como recompensa, al conseguir al menos una copa de bronce en cada prueba ganarás el derecho a competir en la clase A, y un BMW Concept 1 Series tii '07

CLASE A

Otro paso más en la dificultad y coches a precios prohibitivos será lo que te esperará en esta categoría.
Las pruebas continuarán en la misma línea que hasta ahora, pero las restricciones en los vehículos te obligarán a competir alguna vez en la clase anterior solo para poder conseguir algo de dinero. Si vas a vender tus coches anteriores para poder costearte unos nuevos, revisa antes la sección de coches recomendados para no llevarte una sorpresa.



A-3 EIGER NORDWAND

COCHE RECOMENDADO:
BMW M3 Coupe '07
Como viene siendo habitual, deberás superar el tiempo objetivo en menos de diez minutos. Repetirás en el circuito Eiger Nordwand con la diferencia de que deberás correrlo en dirección contraria. La estrategia a utilizar no será muy diferente a la de B-3. Sólo ten presente que correrás con un coche mucho más potente y de tracción trasera, lo que supone un control más nervioso.



A-8 ADELANTA A TODOS EN UNA SOLA VUELTA

COCHE RECOMENDADO:
Ferrari F430 '06
A pesar de llevar un Ferrari F430, esta prueba puede resultar algo complicada. Lo primero que necesitas es el coche. La mejor manera de conseguirlo es realizando las pruebas A-1 y B-6 varias veces. Por otro lado, durante la carrera, procura aprovechar el rebufo en las curvas largas y no abusar de los frenos. Es preferible frenar con el motor.

OTROS CONSEJOS

EL RESTO DE LAS PRUEBAS

» Esa categoría no será tan sencilla de completar como las anteriores. Aunque lleves un buen coche, la IA estará muy fuerte y no perdonará tus fallos.

COCHES RECOMENDADOS

» El BMW M3 Coupe '07 y el Ferrari F430 '06 son obligatorios para esta categoría, así que deberán ser los primeros que compres. Estos mismos vehículos te servirán para completar las pruebas que no tengan restricciones. Para las restricciones de coches americanos, la mejor opción pasa por un Ford GT '06, y para las restricciones de coches japoneses, puedes elegir entre cualquiera de los Skyline Coupe o el Skyline GT-R '02.

DINERO FÁCIL

» La prueba a una vuelta, aunque bien recompensada, no es tan breve como las anteriores, por lo que quizás prefieras volver a la clase B para conseguir créditos rápidamente.
La prueba A-1 es una buena alternativa. También, a estas alturas del juego puedes empezar con las pruebas de cada fabricante.

PREMIOS

» Un Nissan Skyline Coupe Concept '07 será tu recompensa por superar esta clase. A partir de aquí tendrás disponible el modo de Tuneado que te explicaremos más adelante.

CLASE S

En esta clase olvídate de las restricciones de vehículos. Cualquier coche puede participar siempre y cuando esté dentro de la normativa de Puntos de Rendimiento establecida.



S-3 DAYTONA OVAL

COCHE RECOMENDADO:
Mine's BNR34 Skyline GT-R '06
Aunque con mayor dificultad, la finalidad de esta prueba sigue siendo la misma: supera el tiempo objetivo en menos de diez minutos. Para conseguirlo deberás conducir por el circuito oval de Daytona siguiendo las estelas del resto de oponentes y, por supuesto, sin cometer fallo alguno.

S-6 ADELANTA A TODOS EN UNA SOLA VUELTA

COCHE RECOMENDADO:
Ferrari F40 '92 (627 PR)
El trazado de Suzuka será tu limite para adelantar a todos tus oponentes. Al más puro estilo de una carrera de F1 deberás apurar cada curva, subirte a cada piano y aprovechar cada rebufo si quieres superar esta prueba. Procura reducir con el motor en vez de usar los frenos para atacar las curvas.



OTROS CONSEJOS

EL RESTO DE PRUEBAS

» S-8 Será otra prueba especial en la que deberás superar un tiempo objetivo en menos de diez minutos. El resto de pruebas podrás superarlas sin restricción alguna.

COCHES RECOMENDADOS

» Esta categoría no tiene restricciones en cuanto a vehículos, por lo que sólo deberás preocuparte por comprar el Ford GT '06, el Ferrari F40 '92 y el Mine's BNR34 Skyline GT-R '06.
El resto de pruebas podrás superarlas usando los coches que has obtenido hasta ahora, previo paso por el modo Tuneado para ajustarlos a las normativas de cada prueba.

PUNTOS DE RENDIMIENTO

» Estos puntos de rendimiento varían dependiendo de los ajustes de Tuneado: potencia, peso, neumáticos y aerodinámica.
Incluso dos vehículos con gran diferencia de peso y potencia, si los puntos de rendimiento son similares, pueden participar en la misma carrera.

DINERO FÁCIL

» Sin duda, S-9 será la prueba que más dinero te reportará en esta categoría.

PREMIOS

» Superada esta clase obtendrás un Nissan GT-R Proto '05, además del derecho a comprar el Ferrari F2007 por la módica cifra de dos millones de créditos.



MODOS DE JUEGO

Además del modo Pruebas, podrás competir en GT5 Prologue de muchas otras maneras. El modo Arcade, por ejemplo, encierra a su vez otros tres modos de juego: Carrera, Contrarreloj y Derrapes.

Los modos de Carrera y Contrarreloj no tienen ningún misterio. Sin embargo, el modo Derrape necesitará que le dediques unas horas antes de dominarlo por completo y aspirar a las clasificaciones On-line.



CARRERA Y CONTRARRELOJ

Compite contra la IA previamente configurada a tu gusto, o bájate las repeticiones de otros jugadores para intentar superar sus récords.

Este modo no tiene más recompensa que el verte reflejado en las tablas de tiempos On-line, pero aún así te puede venir muy bien para probar las diferentes configuraciones de tus coches o el comportamiento de los diferentes tipos de neumáticos.



VARÍA EL RECORRIDO: Podrás invertir el trazado o variar algunos tramos en función de circuito seleccionado. Pulsa arriba o abajo encima de cada circuito para ver las opciones.



GUÍA DEL CIRCUITO: Salvo en High Speed Ring, podrás ver una fantástica guía del circuito plagada de imágenes, detalles y curiosidades. ¡No dejes de echarle un vistazo!



FANTASMAS: Además de guardar tu repetición, podrás hacer lo propio con tu fantasma. Competir contra él es una magnífica manera de superarte poco a poco.



APRENDE: Bájate la repetición de ese circuito que tanto te cuesta y fíjate como lo hacen otros jugadores. Seguro que descubres la manera de rascar algunas décimas.



AJUSTES: Los ajustes del vehículo tiene un papel muy importante a la hora de conseguir un buen derrape. Desactivar las ayudas electrónicas es muy recomendable.



NEUMÁTICOS: Usar unos neumáticos con demasiado agarre no tendría sentido. Busca los que mejor se adapten a tu manera de conducir, pero huye de los de competición.



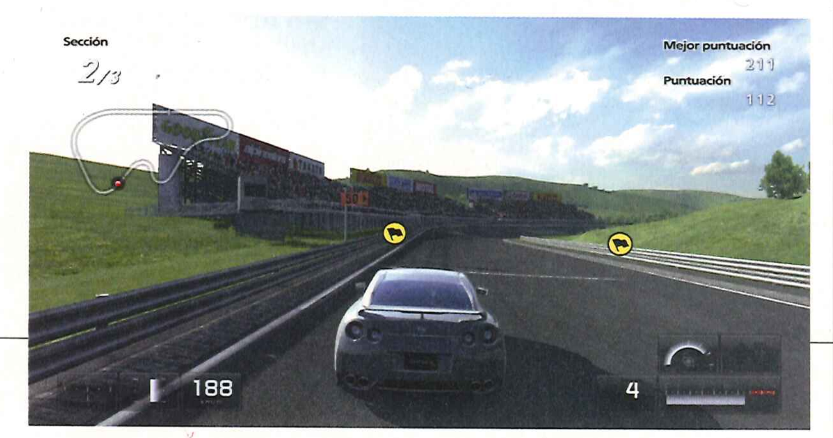
TIPOS DE TRACCIÓN: Un coche muy potente lo tendrá más fácil a la hora de derrapar, pero si además cuenta con tracción trasera, las posibilidades se multiplican.



FRENO DE MANO: Aunque sea la forma más sencilla de derrapar, el freno de mano bloquea las ruedas, por lo que perderás el control del coche rápidamente.

DERRAPES

En este modo competirás para perfeccionar tu técnica de derrape. Hay dos tipos de modos en Derrapes: en uno se da una vuelta completa al circuito y en el otro hay zonas de puntuación a lo largo de la pista. Las señales que hay a los lados del circuito indican los puntos de inicio y fin de las zonas de puntuación. En las zonas de puntuación los puntos se sumarán a tu marcador dependiendo de la trazada, la velocidad y el ángulo de derrape. Guíate por los marcadores en forma de bandera para ver tu efectividad y conseguir la máxima puntuación posible.





Una vez superadas las clases C, B y A del modo Pruebas, aparecerá este icono que te llevará directamente a la pantalla de Tuneado, donde podrás empezar a poner a punto tus máquinas.

MODO TUNEADO

El menú Tuneado te permite cambiar una gran variedad de ajustes del coche. Puedes guardar tres conjuntos de datos por coche, identificados con las letras A, B y C. A continuación te daremos algunos consejos sobre los elementos más comunes que podrás cambiar. Sin embargo, dependiendo del tipo de coche, en ciertos vehículos no podrás variar absolutamente nada.

CONSEJOS



POTENCIA (CV) Y PESO (KG):

Sencillo: A más potencia, mayor rendimiento. En cuanto al peso, es más delicado. Un coche más ligero será más rápido y tendrás mas aceleración, pero se volverá muy inestable bajo determinadas condiciones.



NEUMÁTICOS Y AERODINÁMICA:

Los neumáticos condicionarán el nivel de adherencia, pero esto se puede compensar ajustando los alerones delanteros y traseros. Cuanto mayor sea el valor, más agarre en curva, pero perderás velocidad punta.



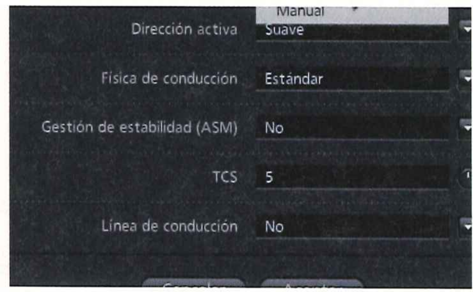
AMORTIGUACIONES Y ALTURA DEL COCHE:

Un coche muy pegado al suelo resultará más estable, pero una suspensión corta debe ir acompañado de unos muelles lo suficientemente rígidos como para que los neumáticos tengan buen contacto con la pista.



ÁNGULO DE CAÍDA E INCLINACIÓN DE LOS EJES:

Si usas un ángulo ligeramente abierto (-), la respuesta del volante se reducirá un poco, pero mejorará la adherencia de los neumáticos. Esto se puede compensar con la inclinación de los ejes.



ANGULO DE GIRO Y AYUDAS ELECTRÓNICAS:

Cuanto mayor sea el ángulo de giro, mayor será la respuesta del volante y más girarán las ruedas. Esto ayuda al contravolante a la hora de derrapar. El ABS y el TCS se encargan de que el coche no pierda tracción.

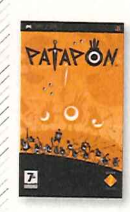


RELACIÓN DE LA CAJA DE CAMBIOS:

Cuanto más baja sea la relación, mayor aceleración obtendrás, pero podrás alcanzar velocidades menores, lo que significa que tendrás que cambiar de marcha más a menudo.



PATAPON



GÉNERO **ESTRATEGIA RÍTMICA**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **PYRAMID**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-PATAPON
GRABAR PARTIDA **320 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99 €**
es.playstation.com

Para completar la grandísima aventura que supone Patapon hay que tener muchas y diversas cualidades. La primera, por supuesto, el sentido del ritmo. Pero además deberás ser un buen estratega y poseer un buen ejército. ¡Los zigotons atacan!

MILAGROS



MILAGRO DE LA LLUVIA:

Para conseguirlo tienes que acudir a la Llanura Patata y pulsar delante del tótem la combinación que tiene inscrita. Con esto descubrirás una nueva fase en la que lucharás con Majidonga. Acaba con él y recibirás como premio el Milagro de la Lluvia.



MILAGRO DEL VIENTO:

A veces no se puede disparar bien debido al fuerte viento que sopla en dirección contraria. Este milagro te permitirá invertirlo para que puedas impactar mejor a tus objetivos. Se consigue en la fase de caza «Mundo de Ooze», matando al motiti dorado.



MILAGRO TERREMOTO:

Entra en la fase de caza «Despertar en Gayeen» cuando no esté lloviendo. Acaba con el primer animal y sigue la estrella que saldrá de él hasta el final de la fase pero sin llegar hasta el poste. De este modo conseguirás llegar a otra fase oculta.



MILAGRO DE TORMENTA:

Cuando venzas a Shookle en la fase 30 se desbloqueará la número 31. En ella tendrás un combate contra Shooshookle, otra planta similar a la anterior. Si acabas con ella te dará el Milagro de la Tormenta, que es una mezcla de los dos primeros.

UNIDADES.

Hay seis tipos de unidades en Patapon. Cada una tiene sus ventajas e inconvenientes. Conócelas bien.



Tatepon: Son las tropas de contención de tu ejército. Su atributo de defensa les permite combatir cuerpo a cuerpo mientras aprovechas tus proyectiles.



Yaripon: Muy útiles a la hora de cazar y capaces de causar gran daño a media distancia. El complemento ideal para los Tatepons mientras aguantan.



Yumipon: Tu mejor arma a larga distancia. Con ellos podrás alcanzar a los zigotons que estén en lugares altos. En modo fever disparan el triple.



Kibapon: Al ir montados a caballo sus cargas son mucho más temibles de lo habitual. Contra Tatepons y Yumipons brillan con luz propia.



Dekapon: Muy poderosos en el cuerpo a cuerpo debido a sus mazas y a su corpulencia. Son un blanco fácil para las flechas y las lanzas.



Megapon: Los Megapon llevan una gran trompeta de la que salen notas musicales, las cuales hacen caer a tus enemigos. En fever causan gran daño.

CONSEJOS



Lleva el ritmo: Fíjate en el marco que rodea la pantalla y pulsa cada uno de los botones siguiendo el ritmo de éste, ya que es más práctico que escuchar la música. Si combinas bien entrarás en fever.



Aprende las combinaciones: Memorizar bien las combinaciones de botones es fundamental para no dar ordenes incorrectas a tus Patapon. Equivocarte hará que se caigan y pierdas un valioso tiempo.



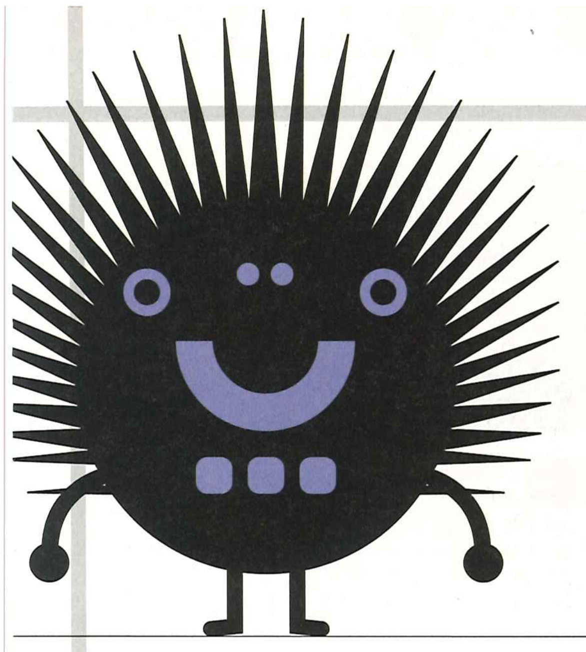
Ve a cazar: Obtener recursos es la base para poder crear nuevas y mejores tropas. Para conseguirlos deberás acudir varias veces a las fases de caza y acabar con los bichos que haya pastando.



Crea soldados: En el árbol «Mater» puedes crear nuevos soldados para el ejército. Si combinas recursos raros y además tienes grandes cantidades de ka ching conseguirás tropas mucho más fuertes.



Aturde a los jefes: Si tu ejército tiene la suficiente pegada puedes olvidarte de defender cuando los jefes ataquen y dedicarte únicamente a zurrarles. Si les impactas varias veces cancelarás su acción.





1 LA VUELTA A CASA DE LOS PATAPON

Esta fase es únicamente para tomar contacto con el juego y para que aprendas a seguir el ritmo. Una vez obtengas el tambor y Dodonga empiece a perseguirte pulsa □ □ □ ○ para avanzar y huir de él.



2 LA LLANURA PATATA

Tu primera misión es de caza. Al inicio de ella se te dará la secuencia que debes pulsar para atacar. Una vez la hayas aprendido acaba con todos los animales que puedas para conseguir recursos que te permitan construir más y mejores tropas en tu ejército.



3 HUIDA DEL AISLAMIENTO

Avanza hasta el muro y ataca para destruirlo. Cuando lo hayas derribado continúa recto para encontrarte con Ban el Pakapon, que se unirá a ti. Con su ayuda el resto de la fase será muy sencilla. Finalmente te abandonará pero te dejará la Memoria de Tatepon.



4 LOS ZIGOTONS CONTRAATACAN

Al inicio de este nivel verás que varios zigotons te esperan ocultos agazapados tras los arbustos. Avanza para que aparezcan y acaba con ellos. Sería interesante que tuvieras ya tres Tatepon delante para superar estos duros enfrentamientos.



5 FUERTE EN DODON VASIN

Tras destruir la primera piedra te encontrarás ante una torreta de defensa zigoton. Atácala con todo lo que tengas para derribarla y encontrarte con un Yumipon, que son los Patapon arqueros. Trata de entrar en modo fever para que dispare más flechas.



6 GONG OJO DE HALCÓN

En este nivel conocerás a uno de los principales enemigos del juego: Gong. Desde el principio te va a lanzar tornados con su guadaña. No temas, no te harán mucho daño. Este enfrentamiento es sencillo, si tienes problemas, crear más soldados lo solucionará.



7 JEFE: DODONGA

Utiliza tu nueva danza de defensa cada vez que él prepare sus ataques y procura no acercarte mucho para evitar sus mordiscos, ya que si te alcanza acabará con uno de tus Patapon instantáneamente. Trata de entrar en modo fever para golpearle mucho más.



8 MILAGRO EN LOSTDON

Vuelve a la Llanura Patata, y pulsa varias veces △ ○ △ ○ delante del tótem. Con esto obtendrás una brújula que te llevará a una nueva fase. En ella te harás con el tambor de Don y combatirás con Majidonga. Mátalo para obtener el Milagro de la Lluvia.



9 CRUZANDO EL DESIERTO

Al principio del nivel te encontrarás una torreta Zigoton. Derríbala y avanza hasta que veas un cartel advirtiéndote del peligro de pisar la arena. Invoca el Milagro de la Lluvia para poder pasar. Para lograrlo debes estar en fever y pulsar ⊗ ⊗⊗ ⊗⊗.



10 ATAQUE ZIGOTON

La dificultad que entraña esta fase es que nos van a atacar varios Kibapon. Estos son muy efectivos contra tus Tatepons, ya que sus cargas pasan por encima de ellos. Lo que debes hacer para acabar con estos enemigos es utilizar la danza de la defensa.



11 DESIERTO BEHEMOTH

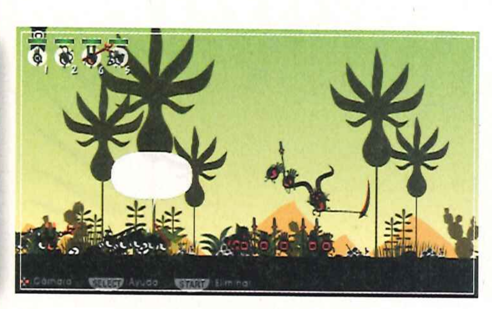
Aquí luchas con el Rey Zaknel. Tiene tres ataques: uno de fuego, otro de impacto y una sacudida que afecta a toda la pantalla. Para minimizar el efecto de todos ellos debes utilizar la danza de defensa. Intenta mantener el fever para quitarle más vida.





12 BATALLA POR EL OASIS

Monta un buen ejército y avanza matando los zigotons que se interpongan y destruyendo las torretas. Lo mejor es que hagas varios Yaripons y que aproveches el poder de sus lanzas mientras los Tatepons se encargan de mantenerlos a la distancia adecuada.



13 EL REGRESO DE GONG

Aprovecha la charla de Gong para entrar en modo fever. Tras esto te lanzará varias oleadas de zigotons. Atácales y procura defenderte cuando Gong te mande sus tornados. Finalmente aparecerá un Dekapon. Procura seguir en fever y cúbrelo de flechas.



14 ¿OTRO ATAQUE ZIGOTON?

Esta fase es similar a la 12 salvo en que hay más Zigotons que matar y también dos Dekapon. En la mitad de la misión tus enemigos dejarán caer un ítem reponedor de salud. No te precipites y espera hasta haber acabado con tus enemigos para cogerlo.



15 ESCOLTA DEL CONVOY

No es una misión difícil, pero te puede costar si no tienes tropas que peguen mucho y rápido. La clave es acabar con los Tatepons cuanto antes para no dar tiempo a que sus Yaripons destruyan la caravana. Por supuesto, estar en fever ayuda bastante.



16 DESESPERACIÓN

A pesar de que hay gente que dice haberlo conseguido, hazte a la idea de que esta misión es imposible. Cuando mueras (porque morirás) volverás a Patapolis y te hablarán de una catapulta con la cual podrás realizar tu asedio con éxito. Vamos por ella.



17 UN RAYO DE ESPERANZA

La catapulta está detrás de un muro. Es mejor que no utilices Yumipons en esta pantalla, ya que pueden destruir la máquina de asedio por error. Cámbialos por Kibapons. Cuando obtengas dicho artefacto el resto del nivel es extremadamente fácil.



18 PUERTA DE LA PROMESA

Ahora sí podemos tener nuestra vendetta particular. No obstante, aún con la catapulta sigue siendo un nivel difícil. Lo mejor es que no nos acerquemos demasiado a las torres y dejemos a nuestra arma de asedio hacer su trabajo desde lejos.



19 ¡BATALLA! FUERTE BACHIKOI

Esta fase es similar a la anterior con la salvedad de que un molino genera un viento que impide el avance de nuestros proyectiles. Invoca el milagro del viento para contrarrestar su efecto. Finalmente detruye el molino para que no vuelva a molestarte.



20 SEÑOR DE LAS MONTAÑAS

Otro jefe más, en este caso Gaeen. Su estilo y patrones de ataque son muy similares a los de Dodonga, así que no te preocupes en exceso. Simplemente defiéndete tanto de sus ataques físicos como de su rayo y atácale con todo en modo fever.



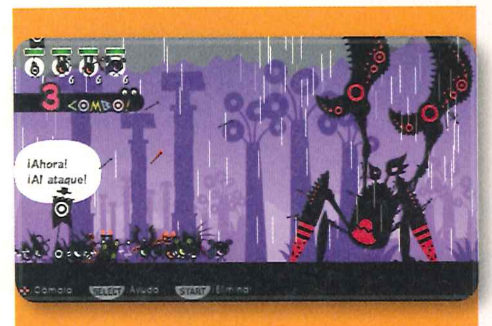
21 CIELO LEGENDARIO

Gong está otra vez aquí y esta vez te reta a que salves al prisionero antes de que él llegue hasta su posición. No tengas excesiva prisa por esto, ya que da tiempo de sobra. Una vez que destruyas la jaula ataca a Gong. El Milagro del Viento puede ayudar bastante.



22 DESPERTAR EN GAYEEN

Si entras en esta fase de caza cuando la lluvia cese encontrarás animales diferentes. Uno de ellos es uno de esos mamíferos negros de la Llanura Patata. Mátalo y aparecerá una estrella. Síguela sin acabar el nivel y espera a que te dé la Estrella Negra.



23 GARRAS DE LAS RUINAS GUCHOPPA

Para lograr el Milagro del Terremoto debes matar a Cioking, un enorme cangrejo. La misma táctica que has utilizado para los jefes anteriores sirve. No obstante, avanza cada cierto tiempo para que no se aleje.



24 MEDEN RAPTADA

Ésta es de esas fases que se vuelve más sencilla si tienes tropas que hagan daño de modo rápido. Lo ideal es destruir la caravana en que está cautiva Meden antes de llegar al desierto. Si no lo consigues utiliza el Milagro de la Lluvia para no morir abrasado.



25 GONG JURA LUCHAR

Gong viene apoyado por varios zigotons en distintas oleadas. La parte buena es que cada vez que acabas con una podrás recuperar vida. Al final vendrán varios Megapons en ayuda de Gong. Los milagros de terremoto o viento podrán ayudarte.



26 VOLCANO GUARDIAN

Este jefe es similar al de la fase 23, de modo que la experiencia adquirida te permitirá acabar con él sin problema. Recuerda que como buen crustáceo tiene la costumbre de andar hacia atrás. Acércate a él para que tus flechas lleguen a impactarle.



27 A TRAVÉS DEL TERRITORIO ENEMIGO

Ahora tienes que enfrentarte a Spiderton y a Ziggerzank. Tranquilo porque se trata de una fase francamente sencilla. Avanza hacia ellos y ataca todo lo que puedas. Como siempre, mejor en modo fever.



28 VAMPIRO GUARDIÁN BABAN

Esta es una de las misiones más duras del juego. Asegúrate de tener buenos soldados y coloca varios Tatepons resistentes delante para aguantar los disparos de la fortaleza. Utiliza todo el rato la danza de defensa en modo fever para no perder vida.



29 REINA DE LOS ZIGOTONS

Si tu ejército era lo suficientemente poderoso como para superar la fase anterior no deberías encontrarte con graves problemas en ésta. Simplemente avanza y ataca con todo lo que tengas a Beetleton y sus zigotons. Utiliza la defensa hasta entrar en fever.



30 LA MASCOTA DE KHARMA

No es que no sea un jefe importante. Es sencillamente que después de la fase 28 todo parece mucho más fácil. Esta planta sólo tiene un ataque del que debamos preocuparnos. Cuando lo realice atrapará a varios de nuestros Patapon para posteriormente tragarlos y escupir sus gorros. Cuando los coja debes atacar hasta aturdirla para que los suelte. A parte de eso, lo de siempre; modo fever y a pegar.



31 EL PALACIO OSCURO

En esta fase, que se desbloquea al completar la anterior, te enfrentarás a otra planta que tiene una peculiaridad: no expulsará el gorro de tu Patapon cuando lo trague. Libera los soldados que atrape y acaba con ella para obtener el Milagro de la Tormenta.



32 ENFRENTAMIENTO FINAL

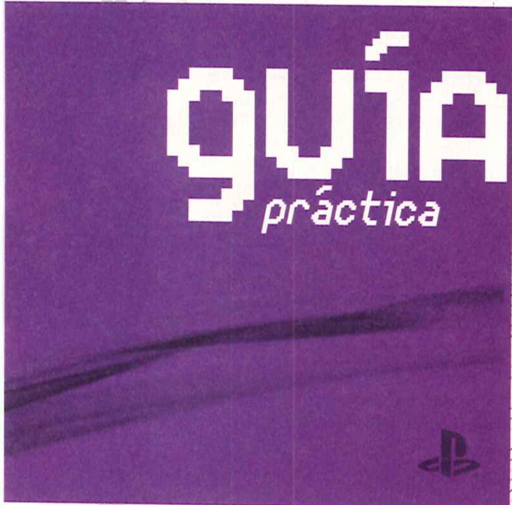
Ahora nos enfrentamos a la reina. Nuestra mejor baza es la ventaja numérica. Siendo nosotros dieciocho y ella una va a recibir hasta en sitios que no sabía ni que tenía. Simplemente estate atento para hacer la danza de defensa cuando dispare su rayo.



33 SIERVO DE LA OSCURIDAD

Gorl puede adoptar dos formas diferentes. En la primera te lanza bolas de fuego. Defiéndete de ellas y aléjate cuando trate de coger un Patapon, ya que lo destruirá. Cuando adopte su segunda formas protégete de sus embestidas y de sus proyectiles.





EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR





GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **CLAP HANZ**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
x50
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ CASTELLANO
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99 €**
es.playstation.com
3+

Lo primero que hay que recomendar es pasarse por el modo práctica para familiarizarnos con los controles y demás pormenores del juego. Después de asimilar lo básico, todo será más fácil... pero lo mejor será ayudaros con esta pequeña guía.



CONTROLES



Estos indicadores nos muestran las características del hoyo, el número de golpe y nuestra tarjeta.

En el nuevo sistema de golpeo, deberemos intentar ceñirnos al máximo al punto central.

En los grandes desplazamientos de bola la fuerza y dirección del aire son datos a tener muy en cuenta.

Aunque al principio puedan parecer muchos y muy liosos, lo fundamental en nuestras primeras partidas será calcular bien la fuerza. Casi todo lo demás son aspectos que, una vez dominado lo más básico, terminarán por darnos una mayor precisión. Si no arriesgamos innecesariamente o no cometemos demasiados errores, la gran mayoría de hoyos deben acabar en par, y ese debe ser nuestro objetivo. Más adelante, con jugadores más potentes y palos y bolas más certeras, ya tendremos más posibilidades de lograr bajar el par del campo.

SISTEMAS DE GOLPEO







TRADICIONAL

Es una barra de fuerza porcentuada en la que deberemos ajustar la potencia del golpe, así como el efecto que queremos darle a la bola. Con la mayoría de palos esta acción tiene tres partes: uno para arrancar, otro para marcar la fuerza y, el más importante, parar en la rayita blanca o lo más próximo a ésta.

NUEVO

Es un sistema más intuitivo y también más parecido al cálculo que debe hacer el jugador en la realidad. Al elevarse el palo nos marcará una señal amarilla, para indicar la mitad de la potencia, y al final otra roja, para marcar el máximo. Después de fijar la fuerza, sólo hay que intentar golpear lo más cercano al punto.



PALOS

Se distinguen por su función y por el material con el que están hechos. Las maderas (W) sirven para cubrir grandes distancias y suelen hacer más yardas de las que indican. Los metales son palos para distancias medias y hacen, más o menos, lo que marcan. PW y SW son de aproximación, y el Put es para el green.



VIENTO

Si no es muy fuerte no tiene mayor importancia y sólo deberemos tener la precaución de corregir la dirección y la fuerza pensando hacia dónde arrastrará la bola. Su efecto es mayor en distancias largas y, sólo si es muy fuerte, en los golpes medios. Hay que mirar si está a favor o en contra para reajustar la fuerza.



AGUA

Lo único que conviene saber del agua es que hay que evitarla todo lo posible. Caer en ella supondrá ser castigados automáticamente con un golpe más. En muchas ocasiones tendremos que repetir el golpe desde el mismo sitio.



INCLINACIÓN DE LA BOLA

Tras el golpe de salida las condiciones del terreno marcarán el ángulo de la bola y deberemos ajustar la dirección en función del mismo. Si el terreno la empuja hacia la derecha, por ejemplo, deberemos apuntar más hacia la izquierda. El viento puede neutralizar o potenciar aún más el desvío de la bola.



GOLPES ESPECIALES

Pulsando el botón cuadrado podremos conseguir un punto extra de potencia y de precisión. El único problema es que son limitados, así que conviene pensar bien dónde son realmente necesarios. Son especialmente útiles cuando los jugadores aún no son fuertes y necesitamos un puntito extra para cubrir distancias.



EFECTOS

Para lograr que la bola haga los efectos hay que acompañar el golpeo con el mando en una determinada dirección. Si queremos que vaya en una dirección, apuntaremos a la contraria. Para frenar la bola, dejaremos pulsado el pad hacia abajo y hacia arriba si queremos, por el contrario, que no se frene y corra algo más.



REGLAS ESPECIALES

En muchos torneos vamos a encontrarnos con este tipo de situaciones específicas y conviene estar muy atentos, ya que pueden ser la clave del éxito o el fracaso. Pueden ser desde unos hoyos de mayor tamaño a penalizaciones extra por caer en bunkers o agua... hasta tener que jugar un recorrido con tan sólo unos cuantos palos elegidos por la máquina. En estas ocasiones lo mejor es evitar lo que nos piden y, en la medida de lo posible, jugar con toda naturalidad.



LLUVIA

Aunque en líneas generales, la lluvia no tenga demasiada incidencia en el juego, sí tendrá cierta influencia a la hora de patear en el green. Si la cantidad de agua es grande la bola se verá más frenada que en condiciones normales. En caso de que empiece a llover, aumenta un poco la potencia de los golpes.



BUNKER

En teoría es uno de lo momentos más críticos, pero si atendemos a un par de detalles la cosa será menos grave. Si la bola está muy enterrada hay que golpear con menos fuerza de lo que indique la distancia, ya que la bola correrá. Si está a ras de la arena, habrá que darle la potencia indicada o incluso algo más.



HIERBA ALTA

Es otra forma de castigarnos por no caer en la calle. En la bola de la parte inferior derecha aparecerá un porcentaje que, cuanto menor sea, más frenará la bola para salir de la hierba. Conviene, sea cual sea el porcentaje, golpear con un palo más... siempre que lo permita la máquina y no sea demasiado arriesgado.



PALOS Y BOLAS EXTRA

Ganar competiciones y duelos nos irá proporcionando palos y bolas extra con las que será más sencillo jugar en determinadas condiciones. Según sea el campo o nuestro estilo de juego, serán más recomendables unos que otros; todo es probar y ver resultados. También se ganan ítems para el modo en red.

BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón

Renzo Ferrer mata el tiempo que queda hasta la aparición de GTA IV haciendo magníficos dibujos como éste.

Ernesto Fernández ha rozado la gloria (récord del mes) con está bestial puntuación en «trucos» de Burnout Paradise.



El Récord del mes

Alex Park vuelve a nuestra sección con un auténtico récord: llegó al primer puesto del ranking On-line de GH3 con Stricken.



El eterno dilema de las notas en los análisis

ANTONIO CUESTA ESCOBAR.
BARCELONA.

¿Por qué le pusieron un 8 en vez de un 9 si dicen es tan bueno? Eso es lo que leí hace poco por la red, en referencia a la nota que le dio una «prestigiosa» página web de videojuegos a un título de nueva hornada, y algo empezó a gestarse en mi interior...

Somos esclavos de los números, siempre mirando cifras, características técnicas que no comprendemos, pero que vemos mejor cuanto mayor sea su número. Millones de polígonos, montones de núcleos, cantidades industriales de Gigas... ¿Pero sirve realmente de algo todo eso? Creo que no sirve de nada.

Cada día veo más claro que un videojuego que no tiene un 9 en su nota final es considerado como uno más del montón. ¿Un 7 es una mala nota? ¿Lo es un 8? ¿Acaso el mundo de las videoconsolas es cada vez más elitista?

En mis tiempos de EGB sacar de nota algo que superara el 5, era motivo de alivio para muchos. Y superar la barrera del 7 o del 8, motivo de orgullo por el trabajo bien hecho. Un 9 o un 10 ya era la máxima alegría y un distintivo de que el esfuerzo vale la pena. Un 3, un 2, un 4... era síntoma de que algo no funcionaba.

Pero en los videojuegos, no. Un 5 es algo que nadie debe comprar, un 6 o un 7, algo que nadie ve como bueno; y un 8, algo que comprarán sólo los más acérrimos seguidores de un género o estilo de juego.

Algún día, nos daremos cuenta de que el mejor crítico, el que mejor valorará un juego, es el usuario final, siempre conforme con sus gustos y expectativas. Y no sé por qué, últimamente están por las nubes con casi cualquier título que sale al mercado, pero eso ya es otra historia...



Dragon Quest VII. ¿Imagináis una versión en alta definición y en Blu-ray para PlayStation 3?

Escasez de RPG en PS3

LUIS LÓPEZ ABAD.
CASTELLÓN DE LA PLANA.

Me gustaría opinar sobre la escasez, rozando la inexistencia, de juegos de Rol en la nueva generación. En un año, no hemos disfrutado de ningún RPG, exceptuando el magnífico *Oblivion*. ¿A qué se debe esta sequía? A mi, personalmente, este género me encanta, suele estar compuesto por juegos que ofrecen más de 40 horas de duración con una historia que engancha y, en general, muy rejugables y divertidos; además, rara vez cansan. Aún recuerdo el magnífico *Dragon Quest* de **PS2**, un juego al que dediqué muchísimas horas para completarlo y al que hoy todavía juego. Pocos géneros ofrecen tantísimas horas de diversión como el rol y creo que ya va siendo hora de que empiecen a salir joyas RPG en **PlayStation 3**, los cuales aprovechen al máximo la capacidad del *Blu-Ray* y de la consola.

¿Os imagináis un nuevo *Dragon Quest* con gráficos en alta definición y las posibilidades que ofrecen 50 GB de almacenamiento?



«Pocos géneros ofrecen tantas horas de diversión como el Rol»

Trucos en las partidas multijugador On-line

JONATHAN PÉREZ.
VÍA E-MAIL.

Os escribo para comentaros un tema sobre el que ninguna revista ha dado información. Me refiero a las «trampas» en los juegos On-line. Hace poco compré *Call Of Duty 4* y empecé a jugar a su fascinante modo multijugador On-line. En principio, todo normal, al menos en apariencia, ya que yo pensaba que como era novato, era normal que me mataran todo el tiempo. No obstante, en algunas partidas era yo el que me «salía» y en otras no conseguía matar más que a uno o dos.

Más adelante, empecé a darme cuenta de que después de vaciar un cargador a un paisano, éste seguía vivo y me mataba a mí. Observando la «cámara de muerte» del sujeto



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Unreal Tournament III de PS3!



¡¡REGALAMOS 5 EVERYBODY'S GOLF DE PLAYSTATION 3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Everybody's Golf para PS3!

veía, para mi sorpresa, que yo no había llegado a dispararle. En seguida pensé que podía ser culpa del *lag*, pero, indagando un poco en la red, he descubierto la existencia, por lo visto muy extendida, del ignominioso invento del *lag switch*. Un aparatito con un botón, que se conecta a la entrada de red de la consola y que nos da todo tipo de ventajas en forma de inmunidad durante unos segundos, los que se pulsa el botón, que interrumpe momentáneamente la conexión. En fin, esa gente consigue ser imbatible, de la forma más patética, pero imbatible.

Como yo, muchos usuarios se habrán visto un poco frustrados en algún momento ya que, por mucha habilidad que tengamos, cualquier personajillo que se haya comprado el invento puede eliminarnos sin problemas. A ver si entre todos podemos, de alguna manera, ir identificando a los culpables para que les expulsen y preservar así el *fair-play* del juego On-line, al menos en consola.

«A mí se me han quitado las ganas de jugar a COD4 On-line»





EL TEMA DEL MES
¿QUÉ TE HA PARECIDO EL BLU-RAY DEMO QUE INCLUIMOS?

Es lo único que le faltaba a la revista.

GASTÓN BERMÚDEZ ROCHIETTI. LA OLIVA (LAS PALMAS).
Gracias al *Blu-ray* por fin puedo, nuevamente, probar prácticamente todo juego que salga al mercado antes de comprarlo. Esto supone una gran ventaja, teniendo en cuenta el elevado precio actual de los juegos de **PS3** y que cuando voy al videoclub nunca está el juego que busco. Además, personalmente lo agradezco porque no dispongo de Internet en casa y no puedo acceder a la *PlayStation Store*. Asimismo, este primer *Blu-ray* tiene una exquisita selección de *demos*, pues algunas hacía bastante tiempo que quería probar. Aún así, me gustaría, si es posible, que las siguientes entregas estuvieran acompañadas de su respectiva caja, como las que traían las de **PS2**.

Las demos me han servido para decidir qué juego comprarme

ALBERTO JIMÉNEZ BARRANCO. VÍA E-MAIL.
Me han encantado todas las *demos*, tenía ganas de probar muchas de ellas; también me han servido para decidirme, ya que estaba indeciso entre *Uncharted* y *Burnout Paradise*. Con respecto a próximas *demos*, sería genial que pusiérais una de *GTA IV* o *Dark Sector*. Estaría bien que no sólo incluyérais *demos*; no tengo Internet en casa y seguro que muchos tampoco, así que sería una buena idea incluir las últimas actualizaciones de **PS3** o vídeos o imágenes de los últimos juegos.

No sólo de demos jugables vive el hombre

DANIEL ARNAL ROMERO. VÍA E-MAIL.
Ahora que la conexión a Internet ha dejado de ser un privilegio del PC y se ha convertido en un requisito indispensable de cualquier consola ¿Qué sentido tienen los *Blu-ray* con *demos*, cuando te las puedes bajar? Aparte de lo útiles que son para los que (como yo) nos hemos visto «desenchufados» temporalmente, o como soporte para tener esas *demos* almacenadas fuera del HDD, el futuro de las *Demo Blu-ray* depende de todo el contenido de procedencia Off-line que puedan incluir. Vamos, que como en la prensa rosa, lo que vende son las exclusivas: adelantos de *demos* y material inédito de los diferentes equipos de desarrollo que visitéis, por ejemplo. Y recordad que no sólo de *demos* jugables vive el hombre... unos buenos vídeos exclusivos o unas demostraciones técnicas de la potencia de nuestra **PS3**, también se agradecen de vez en cuando.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 89.
«Se acercan dos de los juegos más esperados de PS3: Grand Theft Auto IV y Metal Gear Solid 4. ¿Cuál prefieres y por qué?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



GUITAR HERO III
NICOLÁS PICABEA RIVERO.
SEVILLA.
No sólo puedes descargarte mil temas desde la PS Store, sino que además con el modo multijugador te pasas horas picándote con la gente. Y por si fuera poco, la carrera doble es exquisita. Un juegazo con diversión, buena música... ¡Por fin me siento músico!



10



CALL OF DUTY 4:MW
FRY FARNSWORTH.
VÍA E-MAIL
¡El juego del año sin duda! Dicen que su modo historia es corto... ¡pero es mucho más intenso que el de todos los juegos que he probado en mi vida! Y al modo On-line no voy a dejar de jugar en meses... qué digo, ¡en años! Gráficos espectaulares, On-line de vicio, jugabilidad y control a prueba de bombas.



9,9



LOST PLANET: E.C.
L.L.A.
VÍA E-MAIL
Capcom publica una de sus joyas en PlayStation 3 y a un precio bastante reducido, que hace a este juego indispensable para los fans del género. Un sonido excelente, con unos gráficos impactantes, jugabilidad envidiable y un gran modo On-line.

9,3

BUZÓN Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»

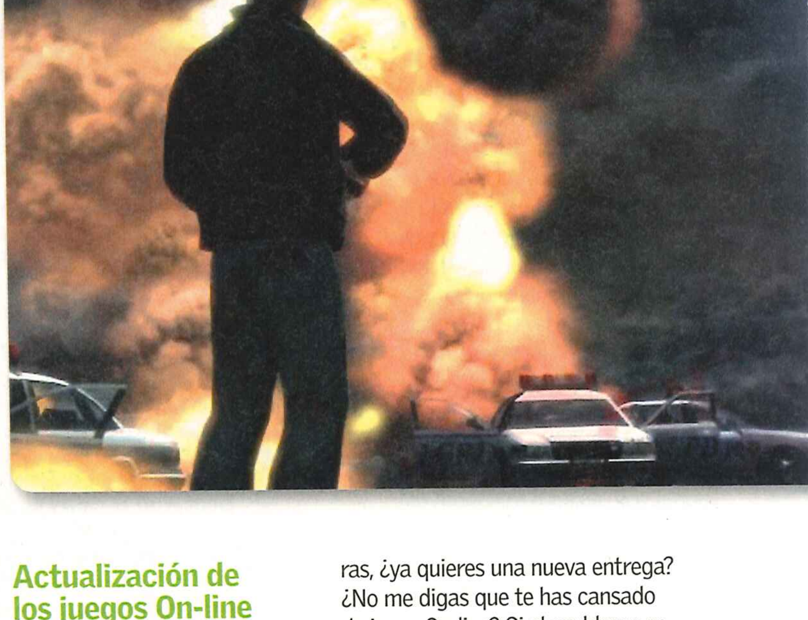


Nunca imaginamos que Square Enix fuera capaz de plasmar, en la portátil de Sony, las mismas sensaciones que vivimos hace más de diez años con Final Fantasy VII. Vuelve a Midgar, codéate con Sephiroth, trabaja para SOLDIER...

Take 2 y Electronic Arts

¿Qué hay, Revista PlayStation?. Soy Acisclo y quería haceros unas preguntas variadas:
1 ¿Es verdad que Take 2 va a ser comprada por Electronic Arts?
2 ¿El juego *Frontlines: Fuel Of War* saldrá para PlayStation 3?
3 ¿Hay alguna forma de descargar contenido de la *Store* en PC?
ACISCLO MURILLO, VÍA E-MAIL.

1 Es cierto que **EA** ha querido comprar **Take 2**, aunque no lo ha conseguido; eso sí, todo parece apuntar a que seguirá intentándolo en un futuro no muy lejano. Los directivos declararon a los medios que **EA** había hecho una oferta de cantidad equivocada y en un momento poco idóneo; **EA** pensaba aprovechar los beneficios de un bombazo como *GTA IV*, pero por ahora cada compañía «sigue por su lado».
2 No. **Kaos Studios**, creadores del título para PC y Xbox 360, confirmaron poco antes de la aparición al mercado de la primera versión de *Frontlines* que, finalmente, el desarrollo de la versión para **PlayStation 3** había sido cancelado. Siempre nos quedarán *Unreal Tournament III, Call Of Duty 4, Killzone 2, Resistance 2...*
3 Sí y no. Si a lo que te refieres es a tener una versión para PC de la *Store*, entra directamente en http://store.playstation.com. Si lo que quieres es tener el mismo contenido en PC que en PS3 (exceptuando las *demos* por lógicas diferencias técnicas), no tendrás éxito con la *Store* para PC, ya que la gran mayoría de sus contenidos están dirigidos de forma exclusiva a la portátil de la compañía: **PSP**.





Actualización de los juegos On-line

Hola, me llamo Cristóbal y soy de Marbella. Lo primero es lo primero: os felicito por vuestra revista. Lo segundo son varias preguntas que agradecería que me respondierais:
1 ¿Habrá algún *Call Of Duty 5* para PS3 u otra plataforma?
2 ¿Para cuándo saldrá *Mercenaries 2*? ¿Será On-line?
3 ¿Habrá un *Mortal Kombat* nuevo para la nueva generación?
CRISTOBAL CUEVAS, MARBELLA.

1 Ten por seguro que **Infinity Ward** y **Activision** seguirán explotando el filón *Call Of Duty*, sobre todo teniendo en cuenta el tremendísimo éxito que está teniendo su cuarta entrega. De todas maneras, ¿ya quieres una nueva entrega? ¿No me digas que te has cansado de jugar On-line? Si el problema es que no tienes la consola conectada a Internet, te aseguramos que *Call Of Duty* y su divertidísimo modo On-line es un motivo más que suficiente para conectarte a la red de redes. ¿Se nota que estamos enganchadísimos?
2 Recientemente, **Pandemic** ha confirmado que la fecha de lanzamiento de su esperado título en Europa es el día cinco de septiembre. *Mercenaries 2: World In Flames* contará con posibilidades multijugador cooperativo a través de Internet, aunque aún es pronto para conocer dichas opciones con detalle.
3 Actualmente y en un futuro cercano, los únicos *Mortal Kombat* que podrás disfrutar en **PlayStation 3** son los clásicos lanzados en

La tecno-duda



Apagar la consola con el interruptor

No sé si se he de apagar mi PlayStation 3 con el botón *main power* o no. Me han dicho que si la dejo con la luz roja encendida el transformador sigue funcionando y al cabo del tiempo se estropeará. ¿Tienen razón? JAVIER MASIÁ ARCOS VÍA E-MAIL.

Si no apagas el interruptor, es cierto que el transformador continúa funcionando. Por un lado, la desventaja más grande (por decirlo de alguna manera) es que la consola, sin estar realmente encendida, está consumiendo más electricidad que si el interruptor estuviera apagado (como suele suceder con cualquier otro sistema).

La posibilidad de que el transformador se estropee es muy, muy remota; pero, lógicamente, es más probable que ocurra si nunca dejas la consola apagada pulsando el botón principal de apagado/encendido.



PlayStation Store. Suponemos que Ed Boon y su *troupe* de maestros en artes marciales, especialistas, actores y expertos en *motion capture* estarán preparando una nueva entrega del mítico *beat'em-up*, pero aún no han «soltado prenda». En cuanto nos enteremos de algo, os lo haremos saber a través de nuestras páginas.

Secuelas de GUN y Canis Canem Edit

Hola, me llamo Sergi Prat y soy un fan de vuestra revista. Me gustaría que me contestarais unas cuantas preguntas:
1 ¿Se sabe algo de una continuación del fantástico *GUN* para PS3?
2 ¿Harán otro *Canis Canem Edit*?
SERGI PRAT, VÍA E-MAIL.

1 Para empezar, el juego no tuvo el éxito esperado cuando apareció por primera vez en **PlayStation 2**. Después, una desafortunada versión al inicio de las andaduras de Xbox 360 le quitó el poco prestigio que le quedaba al *western* de **Neversoft**... Somos incapaces de encontrar motivos para que **Activision** lance una nueva entrega de la saga.
2 Inexplicablemente, la versión original de *Canis Canem Edit* no ha sido reeditada para **PlayStation 3**, cuando sí han aparecido versiones para dos diferentes consolas de la competencia de **Sony**. Parece ser que la «reedición» es lo más cerca que estará la saga de una secuela; bastantes quebraderos de cabeza le ha dado el juego a **Take 2**, por culpa de descerebrados censores, como para que se planteen una nueva edición. Aunque nunca se sabe... los caminos de **Take 2** son inescrutables.



¿ se han vendido en Japón un millón de Monster Hunter Portable 2nd G en tan sólo seis días? Estas cifras lo convierten en el título de PlayStation Portable que más rápido se ha vendido de la historia.

¿ Sony lanzará en Japón MotorStorm Complete? Saldrá el día 22 de mayo y aún no se sabe con certeza qué ofrecerá, pero se rumorea que es una versión en Blu-ray del MotorStorm original con todas las actualizaciones disponibles en la red.

¿ GT5 Prologue incluirá daños en los vehículos en un futuro no muy lejano? Kazunori Yamauchi ha confirmado que dicha característica llegará en forma de actualización durante el próximo otoño.

¿ Atlus lanzará una nueva entrega de Persona para PlayStation 2? La cuarta parte de la saga Shin Megami Tensei llegará a Japón el día 4 de julio; y nosotros que acabamos de empezar a jugar con la versión PAL de Persona 3...

¿ Epic Games está trabajando ya en el Unreal Engine 4? El nuevo motor gráfico de Epic está siendo diseñado para aprovechar al máximo el hardware de la próxima generación como, por ejemplo, la consola sucesora de PlayStation 3.

DUDAS MENORES



¿SKATE DE EA O TONY HAWK'S?
Si ya has jugado antes a la saga Tony Hawk's y quieres probar algo nuevo y, sobre todo, más realista que el título de Neversoft, dale una oportunidad al genial simulador de EA; no te arrepentirás.



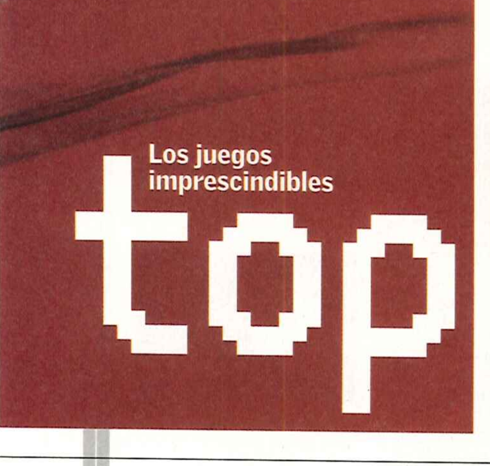
¿PARA CUÁNDO ROCK BAND?
Después de cientos de rumores que se han ido disipando con el paso del tiempo (casi podríamos decir que todos los meses hay algún indicio para afirmar que «sale el mes que viene»), parece casi confirmado que el juego llegará a nuestro país a finales de mayo.



¿SALDRÁ UN NUEVO HITMAN EN PS3/PSP?
Un portavoz de Eidos mencionó recientemente que, teniendo en cuenta el éxito de la serie y la reciente aparición de una película protagonizada por el Agente 47, era absurdo no continuar la saga. Eso sí, todo lo que sabemos es que será la quinta entrega y que saldrá para PS3.



¿HABRÁ NUEVOS KINGDOM HEARTS?
Aunque parece claro el lanzamiento de Kingdom Hearts 3 para PS3, antes de su aparición (ni siquiera sabemos cuándo lo hará) llegará KH: Birth By Sleep para PSP, anunciado en el pasado TGS.







FUENTE INAGOTABLE DE RPG...



ORIGINALIDAD
ODIN SPHERE
(SQUARE ENIX)
Los reyes del RPG siguen deleitándonos con joyas del género como este original RPG en 2D. Una de las últimas maravillas lúdicas para PlayStation 2.



SILBIDOS CLÁSICOS
WILD ARMS 5
(505 GAMES)
Si recuerdas la melodía de Wild Arms para PSone, cuando alguien juegue a la quinta entrega cerca de ti, reconocerás su parentesco musical al instante.



EL REFERENTE
FINAL FANTASY XII
(SQUARE ENIX)
FFVII le encumbró a los altares del videojuego, y hasta ahora nada ni nadie ha sido capaz de bajarle los humos a la saga que va marcando el camino.





1 =
ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix 39,95€. +12 años JUGADO ☐





2 =
PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Un clásico imbatible.
Konami 44,95€. +3 años JUGADO ☐





3 =
GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐





4 =
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,3
EA Sports demuestra que no se duerme en los laureles con una impresionante revisión de su simulador. EA Sports. 44,95€. +3 años JUGADO ☐



5 =
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 19,99€. +18 años JUGADO ☐

6 N
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,8
El juego oficial de la Eurocopa 2008 con todas las selecciones, jugadores y estadios. Para futboleros empedernidos.
EA Sports 39,95€. +3 años JUGADO ☐

7 N
SINGSTAR: S. PARTY
EVALUACIÓN 8,5
Veinte temas de pop español y 10 extranjeros de ayer y hoy para gargantas sin miedo.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años JUGADO ☐

8 ↓
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación.
Bandai-Namco. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



9 ↓
SYPHON FILTER DARK MIRROR
EVALUACIÓN 8,9
Gabe Logan ha regresado con un juego de acción táctica a la altura de las circunstancias. Sony. C.E. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



10 ↓
SINGSTAR LATINO
EVALUACIÓN 8,9
Actualiza tu colección SingStar con un buen puñado de éxitos en castellano.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. GOD OF WAR II (SONY C.E.)
2. FIFA 08 (EA SPORTS)
3. PES 2008 (KONAMI)
4. GOD OF WAR II (PLATINUM-SONY C.E.)
5. WWE SMACKDOWN! VS RAW 2008 (THQ)
6. DRAGON BALL Z: BUDOKAI T. 3 (NAMCO-BANDAI)
7. COMMANDOS STRIKE FORCE (PYRO)
8. GRAN TURISMO 4 (PLATINUM-SONY C.E.)
9. GTA: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)
10. BUZZ! EL MEGACONCURSO + BUZZERS (SONY C.E.)

GAME
DEL 1 AL 31 DE MARZO

EL MEJOR DE...


aventura acción
GOD OF WAR II
SONY C.E.
19,99€. +18


conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
THQ
44,95€. +12


lucha
DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3
ATARI
59,95€. +12


RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
39,95€. +12


shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16


deportes
PES 2008
KONAMI
44,95€. +3


party games
GUITAR HERO III
ACTIVISION
79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS


ODIN SPHERE
The Elf


GOD HAND
Nemesis


PES 2008
R. Dreamer


GUITAR HERO 3
Doc


SINGSTAR: SUMMER PARTY
Anna


BLACK
John Tones


WILD ARMS 5
Last Monkey


PES 2008
De Lucar

A QUÉ JUEGA... IVÁN FERREIRO



STAR WARS

Al ex de los Piratas le fascinan los cómics, los superhéroes y Star Wars. Por eso, cada vez que sale a la venta una nueva entrega basada en las pelis de LucasArts para PS2 se la compra. «En mi estantería no falta ni un juego de SW», asegura el cantante.



TRES MOMENTOS INOLVIDABLES PARA R. DREAMER...



ICO Cuando Ico libera a la princesa y la coge de la mano para guiarla por la fortaleza, vi que Ico era un juego diferente. **Sony C.E. Descatalogado**



SHADOW OF THE COLOSSUS. El primer contacto visual con un gigante fue increíble, y ascender por su pelaje la culminación a una larga espera. **Sony C.E. 19,95 €. +12 años**



SILENT HILL 2. El encuentro con el monstruo más aterrador e inquietante, me sacó de quicio. Pero fui capaz de acabar con Cabeza Pirámide. **Konami. Descatalogado. +18 años**





SUGERENCIAS DEL

chef

«PROTAS» CON CANAS...



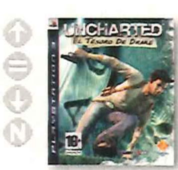
SNAKE, EL ESPÍA
METAL GEAR SOLID 4
(KONAMI)
La industria madura y también lo hacen sus héroes. En la cuarta entrega de Metal Gear, Snake apunta canas y alguna que otra arruguita. Aunque sigue siendo el rey.



RYU, EL LUCHADOR
STREET FIGHTER IV
(CAPCOM)
Ya han pasado veinte años desde su debut, pero Ryu, Ken y compañía continúan dando guerra. Su aspecto ha mejorado con el paso del tiempo, y su técnica.



DANTE, EL HÉROE
DEVIL MAY CRY 4
(CAPCOM)
Otro protagonista que ha crecido. No sólo se nota en su aspecto, también se percibe en su actitud, ya no es tan descarado como en la primera entrega.





1 =
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



2 =
BURNOUT PARADISE
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



3 =
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



4 =
DEVIL MAY CRY 4
EVALUACIÓN 9,2
Dante vuelve a la acción acompañado por un nuevo protagonista, el joven Nero, con toda la acción característica de la saga.
Capcom. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



5 =
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,4
Por primera vez, FIFA supera a su eterno rival en nuestro top 10. ¡Viva el fútbol!
EA Sports. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



6 N
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
EVALUACIÓN 9,1
Suculento aperitivo con 71 vehículos de lo que nos espera en la entrega definitiva.
Sony C.E. 39,95€. +3 años JUGADO ☐



7 N
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 9,0
Vive toda la emoción de la Eurocopa 2008 sin moverte del salón de tu casa, y con el motor de FIFA 08 mejorado.
EA Sports. 69,95 €. +3 años JUGADO ☐



8 ↓
RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
EVALUACIÓN 9,3
Las nuevas y esperadas aventuras de los dos inseparables personajes de Insomniac.
Sony C.E. 69,95€. +7 años JUGADO ☐



9 ↓
ASSASSIN'S CREED
EVALUACIÓN 9,4
Una nueva aproximación al género de entornos abiertos, con una mezcla explosiva de acción, sigilo y acrobacia.
Ubisoft. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



10 N
EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR
EVALUACIÓN 9,0
Si pones tus manos sobre la versión para PS3 del golf más divertido, no podrás soltarlo. Sony C.E. 69,99€. +3 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE** (SONY C.E.)
2. **ARMY OF TWO** (EA GAMES)
3. **CALL OF DUTY 4: M.W.** (ACTIVISION)
4. **LOST PLANET: EXTREME CONDITION** (CAPCOM)
5. **PES 2008** (KONAMI)
6. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT)
7. **FIFA STREET 3** (EA SPORTS)
8. **FIFA 08** (EA SPORTS)
9. **DEVIL MAY CRY 4** (CAPCOM)
10. **PERDIDOS** (UBISOFT)

GAME
DEL 1 AL 31 DE MARZO

EL MEJOR DE...





aventura acción
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
SONY C.E.
69,95€. +16



conducción
BURNOUT PARADISE
EA GAMES
69,95€. +3



lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA
69,95€. +16



RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT
69,95€. +16



shooter
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16



deportes
FIFA 08
EA SPORTS
69,99€. +3



on-line
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16

NUESTROS FAVORITOS



RESISTANCE: FALL OF MAN
The Elf



BURNOUT PARADISE
Nemesis



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
R. Dreamer



CALL OF DUTY 4
Doc



GT5 PROLOGUE
Last Monkey



BURNOUT PARADISE
John Tones



BURNOUT PARADISE
Anna



EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR
De Lúcar

DESCARGA DEL MES

DEMO UEFA EURO 2008

Se acerca la Eurocopa de Naciones que se celebrará este verano en Suiza y Austria. Mientras tanto, para ir haciendo boca, podéis descargaros la demo del título oficial de la competición, UEFA Euro 2008 (publicado por Electronic Arts) para disfrutar con fútbol de alta escuela.



A ANNA LE PIRRAN LOS «PROTAS» QUE TIENEN ESTILO...



Dante (Devil May Cry 4) Su gabardina burdeos, su pelo totalmente blanco, sus ademanes... Rejugaría una y otra vez a DM4 sólo por verle. **Capcom. 69,95 €. +16 años**



Ratchet (R&C: Armados Hasta Los Dientes). Simpático, entrañable y atrevido... Además, la nueva generación le ha sentado de muerte. **Sony C.E. 69,95 €. +7 años**



Wayne (Lost Planet: Extreme Condition) Cuando le veo entre la nieve y pasando tanto frío... me entran ganas de acurrucarle y conducir junto a él un Vital Suit. **Capcom 39,95 €. +16**





PSP



SUGERENCIAS DEL chef

DEPORTES DIFERENTES DE BOLSILLO



GOLF
EVERYBODY'S GOLF 2
(SONY C.E.)
La segunda entrega incluye más campos, nuevos jugadores y un modo On-line. Y, por supuesto, destila toda la diversión que atesora esta saga deportiva.



EN LA NIEVE
FREAKOUT EXTREME FREERIDE
(PROEIN)
Realiza todo tipo de locuras y descensos vertiginosos con tus esquís. Cuatro montañas, 16 saltos y 30 accesorios para mejorar.



¡CICLISMO!
PRO CYCLING 2007
(CYANIDE STUDIOS)
¿Eres un fan del Tour de Francia? Pues si estabas pensando en revivirlo, este título te permitirá emular a Induraín en tu PSP.





1 =
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
SONY C.E. 39,95€. +18 años JUGADO ☐

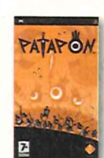


2 ↑
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐





3 ↓
PES 2008
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié regresa a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos. Un verdadero lujo por un precio irresistible.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



4 =
PATAPON
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐





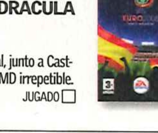
5 =
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐

6 ↑
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐

7 ↓
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
EVALUACIÓN 9,3
Gabe Logan vuelve a la carga. Más espionaje, acción táctica y gráficos sobresalientes.
Sony C.E. 49,95 €. +16 años JUGADO ☐

8 ↓
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐

9 N
FLATOUT HEAD ON
EVALUACIÓN 8,6
Pilota, realiza acrobacias inverosímiles y diviértete con el juego de conducción más original y completo del catálogo de PSP.
Atari. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



10 N
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,5
La saga FIFA evoluciona en PSP para recrear la Eurocopa, mejorando notablemente lo que pudimos ver y jugar en FIFA 08.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...










aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	puzzle
GOD OF WAR: C.O.O. SONY C.E. 39,95€ +18	WIPEOUT PULSE SONY C.E. 49,95€ +3	TEKKEN: DARK RESURRECTION NAMCO BANDAI 19,95€ +16	DISGAEA: A. OF DARKNESS KOEI 49,95€ +12	MEDAL OF HONOR HEROES 2 EA GAMES 49,95€ +16	PES 2008 KONAMI 29,95€ +3	CAPCOM PUZZLE WORLD CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS








FINAL FANTASY II	CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	PATAPON	CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES	SILENT HILL ORIGINS	BOMBERMAN LAND
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Doc	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lucar

los más vendidos

1. **PES 2008** (KONAMI)
2. **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.)
3. **GTA: VICE CITY STORIES** (PLATINUM-ROCKSTAR)
4. **WWE SMACK DOWN VS RAW 2008** (THQ)
5. **FIFA 08** (EA SPORTS)
6. **GTA: LIBERTY CITY STORIES** (PLATINUM-ROCKSTAR)
7. **NEED FOR SPEED PROSTREET** (EA GAMES)
8. **TEKKEN D.R.** (NAMCO BANDAI)
9. **METAL GEAR SOLID: P.O.** (KONAMI)
10. **MERCURY MELTDOWN** (VIRGIN PLAY)

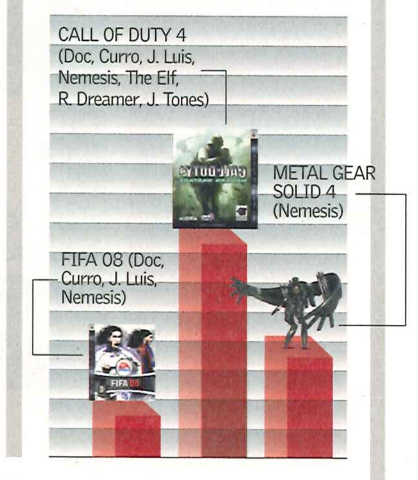


DEL 1 AL 31 DE MARZO

LA ESTADÍSTICA

¿A QUÉ HEMOS JUGADO MÁS?

El mes pasado os revelamos al más jugón, éste toca saber a qué hemos jugado más, y los tiros de Call Of Duty 4 arrasan por aplastante mayoría. On-line tira mucho.





APARTE DE CALL OF DUTY 4, DOC TAMBIÉN JUEGA A...



UEFA EURO 2008. Porque es tan jugable como el Pro Evolution Soccer y más realista. ¡Y puedes pasar de cuartos con España!
EA Sports. 39,95 € +3 años



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII. Te devuelve a Midgar para revivir las sensaciones que nos hicieron amar Final Fantasy VII en PSone. **Square Enix**

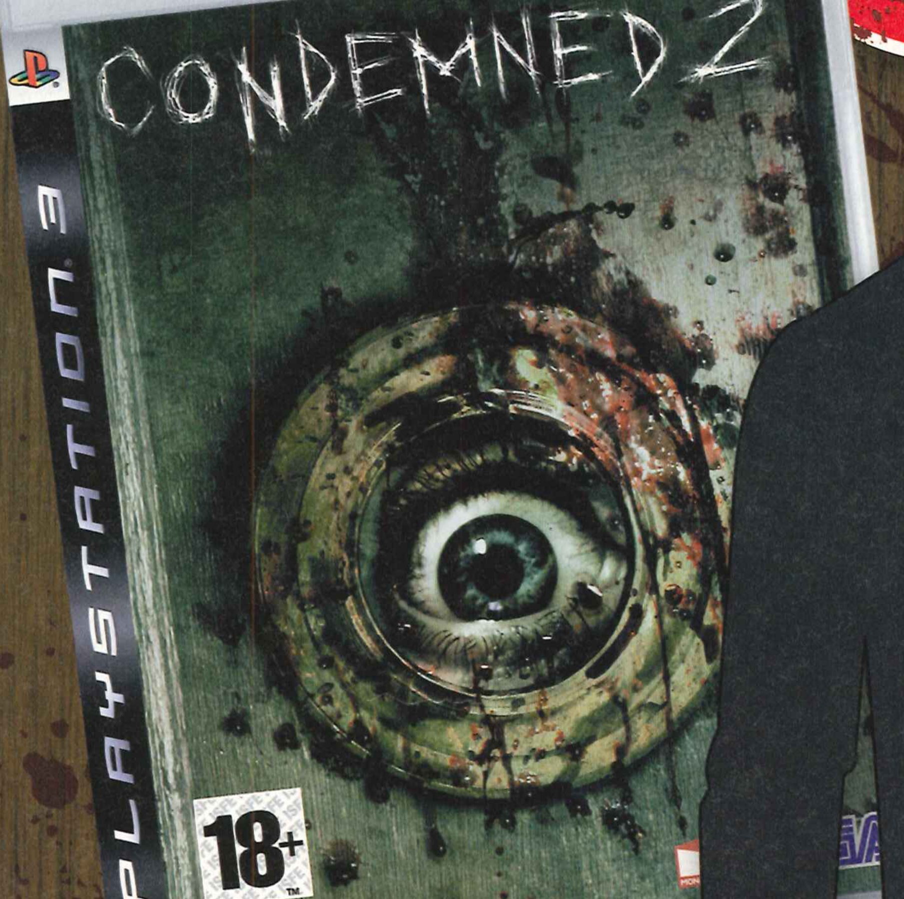


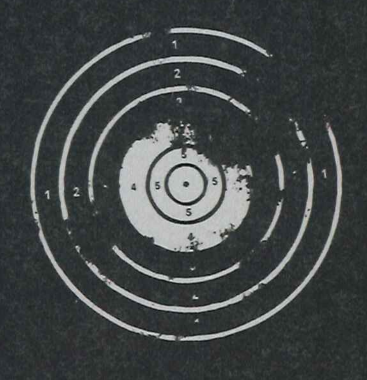
PES 2008. El modo Master League es tan adictivo para mí, como las codornices escabechadas para Nemesis, no puedo resistir su llamada.
Konami 29,95 € +3 años



PlayStation Revista Oficial y Sega te invitan a conseguir uno de los 15 premios, compuestos por 1 Condemned 2 + 1 camiseta, o una de las 35 camisetas que sorteamos. Tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de mayo para optar a uno de los premios.







SEGA 18+

PLAYSTATION 3

¿CÓMO SE LLAMA EL PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A) IZAN B) CURRELE C) ETHAN

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra condemnedps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: condemnedps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Algunos premios serán juegos en versión completa promocional. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de mayo de 2008.



REGALAMOS

20 juegos

PlayStation Revista Oficial y Codemasters te reclutan para acabar con la ocupación nazi de EE.UU. en un apasionante shooter de PS3. Para optar a uno de los 20 Turning Point: Fall Of Liberty que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta, antes del 14 de mayo.

¿QUÉ POLÍTICO MOTIVA EL CAMBIO HISTÓRICO?
A) AZAÑA **B)** DE GAULLE **C)** CHURCHILL










¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra turningps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: turningps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.
Fecha límite: 14 de mayo de 2008.

PlayStation Revista Oficial y Virgin Play te invitan a conseguir el shooter definitivo para PlayStation 3. Si quieres optar a uno de los 10 lotes (compuesto por 1 Unreal Tournament 3, 1 teclado Logitech, 1 ratón Logitech) que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta, antes del 14 de mayo.

10

- Teclados Logitech
- Ratones Logitech
- Unreal Tournament 3 promocionales

¿CUÁNTOS JUGADORES ADMITE EL MULTIJUGADOR?

A) 128 **B)** 64 **C)** 16















¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra unrealps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: unrealps A

A través de nuestra web

www.revistaplaystation.com

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.
Fecha límite: 14 de mayo de 2008.



playStyle

Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip

IRON MAN

UN NUEVO SUPERHÉROE CONQUISTA LA GRAN PANTALLA

blu-ray

EL ORFANATO Y MUCHAS MÁS NOVEDADES

música

ENTREVISTAMOS A EL CANTO DEL LOCO

moda

LAS RAYAS, ES LO QUE SE LLEVA

El conflicto interno de Stark y las tres versiones de la armadura.

Ya pasaba en los cómics: Iron Man necesita un villano a su altura.

IRON MAN

POR **STAN BY**

El poder de la máquina...

No sorprende que haya tardado tanto en llegar una adaptación de *Iron Man* a la gran pantalla. Aparte de ciertas cuestiones de marketing de nuestra odiada y adorada casa de las ideas (es decir, **Marvel**), si hace años era descacharrante el infame disfraz del *Spider-Man* televisivo, ¿os imagináis cómo hubiera sido una armadura de *Iron Man*? Adoramos la robustez de los efectos especiales más tradicionales, pero al Hombre de Hierro los adelantos tecnológicos en cuanto a CGI y artimañas digitales le sientan realmente bien.

La versión fílmica de Cabeza de Lata cuenta con Robert Downey Jr. como Tony Stark y su alter ego *Iron Man*, el personaje creado a principios de los 60 por Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck y Jack Kirby. El primero es un multimillonario industrial armamentístico y *playboy* irredento; el segundo, un héroe casi invencible. La película mantiene esta dualidad, reinterpretando, cómo no, la historia del personaje desde una perspectiva actual: Stark es un magnate despreocupado que se ve atrapado en un ataque durante unas pruebas militares en un país de Oriente Medio. Capturado por unos insurgentes que pretenden forzarlo a trabajar para ellos, construirá una armadura para escapar y, ya de vuelta a Los Ángeles, la perfeccionará para corregir algunas de las situaciones que él mismo ha propiciado (y su mano derecha, Jeff Bridges, en su ausencia), descubriendo un complot global por el camino. ¿El resultado? Acción hipertecnológica de altos vuelos y muchos guantazos enlatados.

Título original **IRON MAN**
Director **JON FAVREAU**
Guión **MARK FERGUS, HAWK OSTBY,**
Reparto **ROBERT DOWNEY JR., GWYNETH PALTROW, JEFF BRIDGES**
Género **ACCIÓN**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **SONY PICTURES**



... el miedo del hombre.

Una de las cosas que más nos complacen de este Iron Man fílmico es que John Favreu y su equipo no hayan ignorado al Iron Man de los cómics más interesante: el vividor ricachón y alcohólico atrapado entre sus debilidades y miedos como hombre (representados por su condición cardíaca) y sus responsabilidades como genio intelectual y héroe armado (que le han llevado recientemente a convertirse en el héroe-villano por excelencia). Se agradece que la película no se quede únicamente en los fuegos de artificio. Que, oye, también nos parecen más que bien.



RETRATOS DEL MÁS ALLÁ

Título original
SHUTTER
Director
MASAYUKI OCHIAI
Guión
LUKE DAWSON
Reparto
JOSHUA JACKSON, RACHEL TAYLOR, MEGUMI OKINA, DAVID DENMAN
Género
TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
HISPANOFOX

El miedo yanqui vuelve a recurrir a la creatividad asiática

Aunque seréis más bien pocos los que hayáis visto la película original tailandesa en la que se basa este largometraje, lo cierto es que estamos de nuevo ante un *remake* a la americana del fructífero cine asiático de terror. Esta vez, el objeto que crea pánico entre los jovenzuelos de turno es una cámara de fotos, de ahí que su título en la versión original haga referencia al obturador (shutter). El actor Joshua Jackson ya va dejando de ser un chico *teen*, pero parece que todavía tiene tirón para este tipo de películas, como ya demostrara hace casi siglos en las más convencionales *The Skulls* o *Crueles Intenciones*. Ahora tenemos una historia bastante inquietante que, para el que no sepa de qué va, una vez haya visto la cinta, logrará que mire el resultado de sus fotos de un modo distinto... ¡por si acaso! Cine para pasar el rato sin tener que pensar demasiado y listo para que nuestro cuerpo descargue un poco de adrenalina entre susto y susto. En cualquier caso, el original nos asustó aún más... SEBASTIÁN JIMÉNEZ

Los directores tailandeses
La versión de la cinta original tailandesa fue dirigida por Banjong Pisanthanakun y Parkpoom Wongpoom, con guión del propio Pisanthanakun y Sopon Sukdapisit...





HORTON

Cuestión de tamaño

Una inmejorable adaptación animada del cuento del Dr. Seuss, dando como resultado una comedia llena de reflexiones profundas pero lo suficientemente sencilla como para que los niños se la traguen de principio a fin sin pestañear. Un elefante está empeñado en salvar la vida de unas diminutas criaturas que viven en una mota de polvo: «Los Quién». En la versión original hablamos de «The Who» y un amigo mío bromeaba preguntándome si la banda sonora era del famoso grupo del mismo nombre... Pero no, los sonidos y la música corren a cargo de John Powell y Randy Thom. Por cierto, que Horton en versión original es Jim Carrey, que aportó «su» expresividad a la animación. SEBASTIÁN JIMÉNEZ

Título original
HORTON HEARS A WHO!
Director
JIMMY HAYWARD Y STEVE MARTINO
Reparto
PELÍCULA DE ANIMACIÓN
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX



TOP LOS GENIOS MÁS CHIFLADOS



1 Regreso al futuro. Chistopher Lloyd nunca ha brillado tanto en su papel como con Doc Brown. Insuperable.



2 Superman. Lex Luthor, uno de los más carismáticos genios locos del cómic. Gene Hackman nos encantó.



3 James Bond contra el Dr. No ¡Era un chino que no era chino! ¿Hay algo más que decir?



4 Rocky Horror Picture Show. El musical convirtió al clásico Frankenstein en Frank-N-Furter, un «dulce travesti de la Transilvania transexual».



5 Austin Powers. El Doctor Maligno, parodia del gran Mike Myers de toda la parafernalia SPECTRE de James Bond.

tráilers



PINEAPPLE EXPRESS
www.ridetheexpress.com
La edición DVD de Supersalidos ya incluía un avance de lo nuevo de la factoría Apatow. El primer tráiler nos desvela que, además de risas, ofrecerá bastante acción.

ZOMBIE STRIPPERS
movies.yahoo.com
El título deja bien claro lo que nos vamos a encontrar en esta serie Z de la peor calaña. Aun así, no podemos esperar para verla. Entre el reparto, Jenna Jameson y Robert «Freddy» Englund.

WANTED
www.wantedmovie.com
Mark Millar, el mejor guionista actual de cómic mainstream, es el creador de esta aventura de supervillanos con honor protagonizada por Angelina Jolie y James McAvoy.







Dolor en el corazón. Eso es lo que siente una madre cuando pierde a su hijo y no sabe si está vivo o no. Paranoias, alucinaciones... ¿o hechos paranormales? Todo se cuestiona. Belén Rueda y su emoción contenida conmueve al espectador a la vez que le guía por el terror más agridulce y bello del cine español.



Las localizaciones y la interpretación de Belén Rueda se quedan selladas en tu retina. Buenos extras.



A los puristas del terror les sabrá a poco. Estos, además, dicen que es un collage de otros filmes.



EL ORFANATO

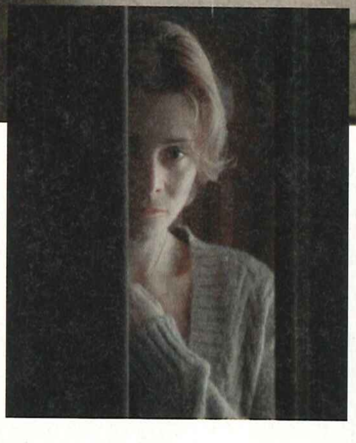
POR **ANNA**

Cuando el miedo es hermoso...

DVD BLU RAY Qué decir de la peli de Bayona que no hayas leído ya. Que juega con el suspense de manera magistral, que Belén Rueda lleva el peso de la trama con aparente sencillez, que ha sido uno de los largos más premiados de 2007... Todo esto es más que sabido por todo el mundo. Pero lo que la mayoría desconoce es que desde el televisor de casa todo se magnifica gracias a la edición *Blu-ray*. Apaga las luces, pon tu 5.1 a punto y disponte a disfrutar del mejor cine (sin palomitas, que los ocasionales sustos te atragantarán). Detente en las localizaciones, impresionantes; observa las expresiones de la actriz, muy creíbles; escucha las melodías, intrigantes... Vamos, una experiencia casi igual que en la gran pantalla. La diferencia, evidentemente, las pulgadas. Pero el *Blu-ray* empequeñece dicha ventaja explotando la virtud del formato: es decir, incluyendo jugosos extras que exprimen aún más ***El Orfanato***. Entre ellos, comentarios del director, escenas eliminadas, comentadas por el propio Bayona (todo un detalle, sin duda), múltiples *Making Of* y un corto, *7337*. Quién le iba a decir al director de los rancios *videoclips* de *Camela* y *OBK* que iba a llevarse un Goya (entre otros premios) e iba a hacer una recaudación en taquilla de las que hacen historia con su primera película; los 100 minutos de metraje explican todo este fenómeno.

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●●●●

Título original **EL ORFANATO**
Director **J. ANTONIO BAYONA**
Guión **SERGIO G. SÁNCHEZ**
Reparto **BELÉN RUEDA, GERALDINE CHAPLIN...**
Género **THRILLER**
País de origen **ESPAÑA**
Distribuidora **WARNER BROS**
18 € (DVD) **22 €** (DVD ED. ESPECIAL) **29,95 €** (BLU-RAY)



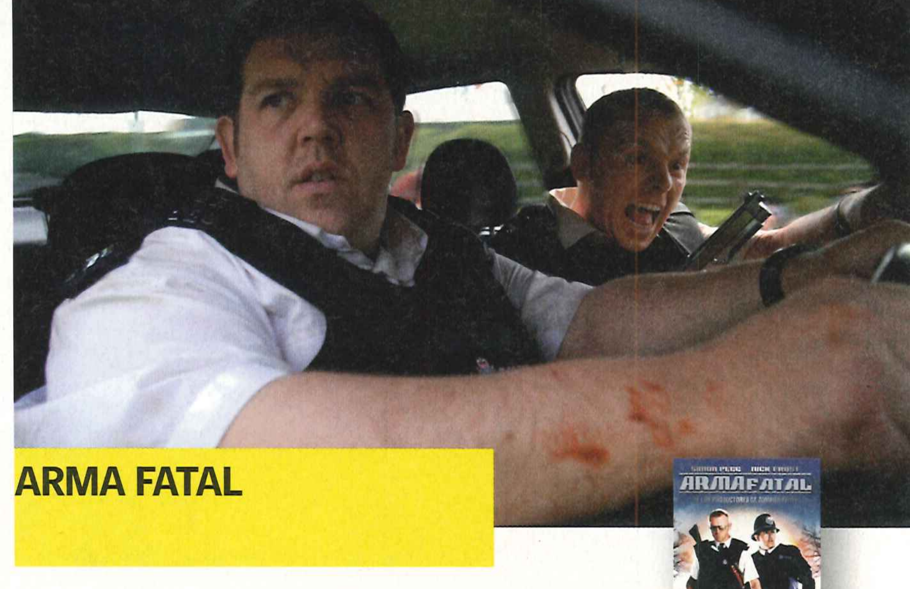
Éxito avalado. Se llevó seis Goyas (entre ellos: Guión Original, Efectos Especiales, Dirección Novel, Sonido...) y es la película española más taquillera desde 2003.



LA DURA VIDA DEL «EXTRA»

DE LOS CREADORES DE THE OFFICE NOS LLEGA UNA NUEVA JOYA TELEVISIVA EN DVD: EXTRAS. RICKY GERVAIS CUENTA LAS MISERIAS DE HOLLYWOOD EN UNA TRONCHANTE SERIE DE TV, CUYA 1ª TEMPORADA LLEGA EL 14 DE MAYO DE LA MANO DE AURUM.





ARMA FATAL

La nueva joya del creador de Zombies Party

Absolutamente todo. Es tan divertida como bruta, cuando es necesario.



El título español podría llevar a muchos a creer que es otra chorrada de las que abundan en el videoclub.

DVD Aunque la crítica se empeñe en encumbrar a Judd Apatow como el nuevo rey de la comedia, el verdadero genio está al otro lado del charco. Se llama Edgar Wright, es británico, y empalma una obra maestra tras otra. Si en *Zombies Party* mostró cómo sería un apocalipsis de muertos vivientes desde un punto de vista cotidiano (a la par que cómico), en ***Arma Fatal*** (repelente traducción del original *Hot Fuzz*) homenajea las *buddy movies*, con una imparable combinación de choteo, acción y gore vecinal. En esto último, no le va a la zaga a amigos suyos como Eli Roth, como quedó patente en aquel tráiler falso para *Grindhouse* titulado *Don't*. Sin duda, un tipo a tener en cuenta. **B.S.**

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●●●○

Con: **SIMON PEGG, NICK FROST, JIM BROADBENT.**
Director: **EDGAR WRIGHT**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye **UNIVERSAL**
19,95 € (DVD)

¡Regalamos 5 películas!
envía un sms con la palabra fatalps al 5575*
antes del 14 de mayo de 2008

Dos mitos de TV

Dos leyendas catódicas debutan este mes en formato DVD. Por un lado, **Warner** y **Versus Ent.** lanzan la primera temporada de *Kung Fu*, la serie que desató la fiebre por las artes marciales en Occidente y convirtió en estrella a David Carradine. Casi 800 minutos de filosofía *Zen* y aventuras en el Oeste, acompañadas de comentarios de audio y dos documentales. Mas añeja, pero no menos mítica, es *Los Intocables*, la serie que inspiró la película de Brian de Palma y que revolucionó la televisión de los 50. **Paramount** reúne los primeros 14 capítulos de la primera temporada en 4 DVD, incluyendo además *Cara Cortada*, la versión cinematográfica del piloto. Para *fans* del cine negro de calidad.





PADRE DE FAMILIA PRESENTA BLUE HARVEST

Lucas baja la guardia y autoriza una parodia salvaje

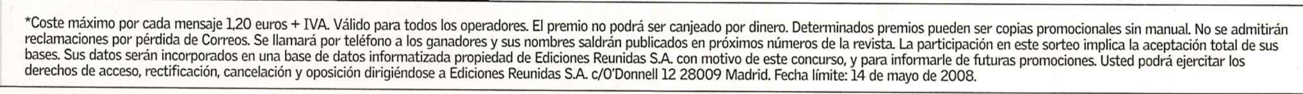
El impresionante packaging de la edición especial. La entrevista con George Lucas



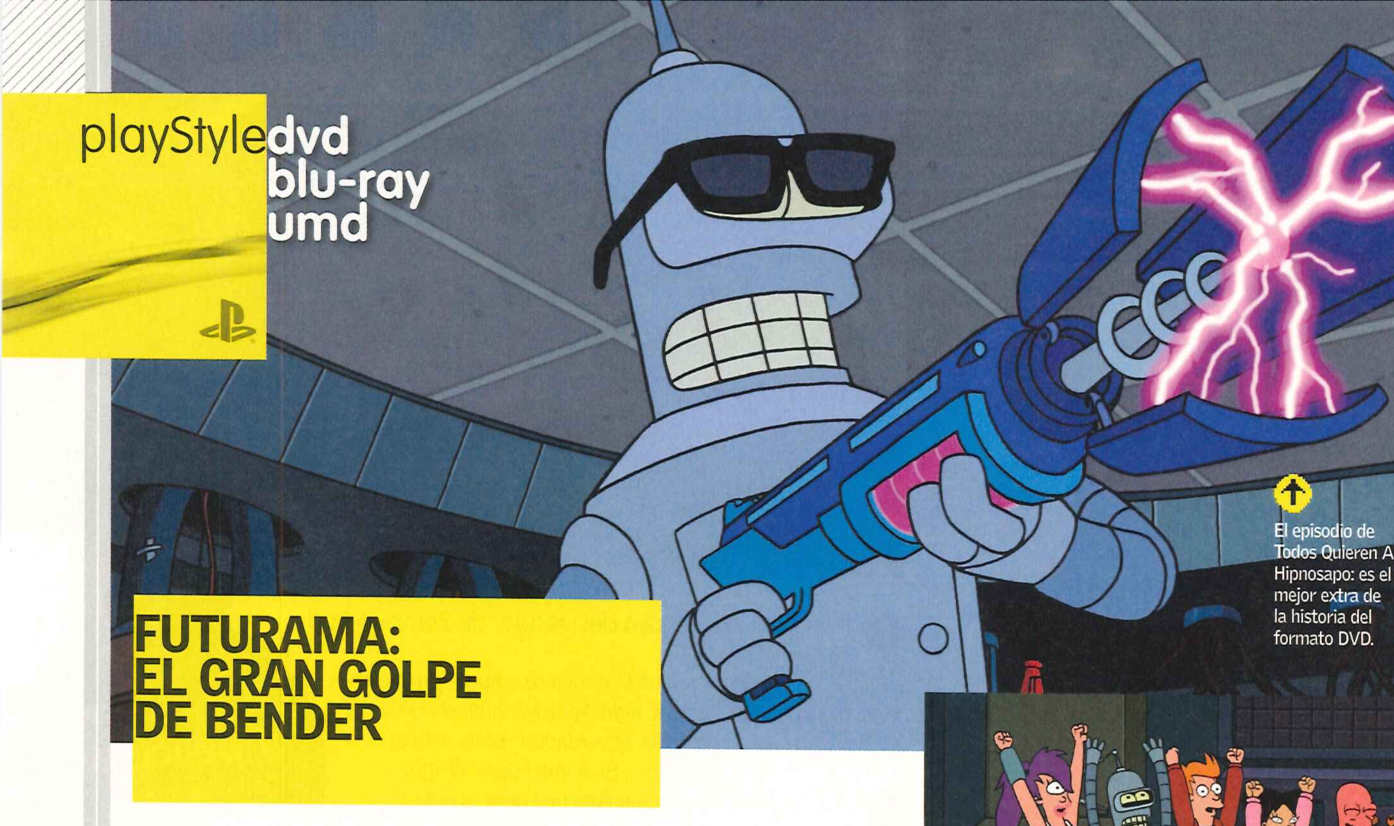
Menos de una hora de metraje.

DVD Para conmemorar el 30 aniversario de *Star Wars*, el equipo de *Padre De Familia* creó este especial, con el que se inauguraba la sexta temporada y que contó con la aprobación de George Lucas (fan de la serie). Son sólo 48 minutos, pero valen su peso en oro por sus constantes y acertadísimas chuflas sobre la trilogía. Para compensar el escaso metraje, **Fox** ha añadido kilos de extras: comentarios de audio, *Making Of*, escena en 3D, el episodio *North By North Quahog* y todo ello en la edición sencilla. La Edición Especial añade además una camiseta, gafas 3D y cromos. **B.S.** PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●●

Director **DOMINIC POLCINO**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN (5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, DANÉS...**
Distribuye **20TH CENTURY FOX**
14,95 € (DVD sencillo)
31,95 € (DVD Ed. Esp)



*Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de mayo de 2008.



El episodio de Todos Quieren A Hipnosapo: es el mejor extra de la historia del formato DVD.

¿Por qué han tardado tantos meses en traerlo a Europa, respecto a EE.UU?

FUTURAMA: EL GRAN GOLPE DE BENDER

Título original **FUTURAMA: BENDER'S BIG SCORE**
Director **DWAYNE CAREY-HILL**
Género **ANIMACIÓN**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **20TH CENTURY FOX HOME ENT.**
14,95 € (DVD)

Futurama: ¡se niega a seguir muerta!

DVD Esta frase, extraída del metraje inicial del DVD, es toda una declaración de intenciones, una bofetada en la cara de aquellos ejecutivos de la **Fox** que decidieron cancelar la serie en 2003. Tal y como prometió Groëning, *Futurama* regresa a través de cuatro largometrajes destinados al mercado del DVD, el primero de los cuales ha superado con creces las expectativas. Mucho más divertido y cáustico que el largo de *Los Simpson*, ***El Gran Golpe De Bender*** no escatima puyazos hacia la **Fox** y guiños a personajes secundarios y situaciones de la serie original, todo ello enmarcado en una compleja trama de viajes en el tiempo. Hay batallas espaciales, nudismo, tacos, alienígenas codiciosos que timan a la población de la tierra con correos basura... Si amaste la serie, adorarás esta peli... B.S.

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●●

Contenidos extra por arrobas.
Nuestro favorito es el episodio de Todos Quieren Al Hipnosapo, pero además hay un cómic, storyboards de las escenas eliminadas, el corto Una Verdad Incomoda (con Al Gore), una clase de matemáticas al estilo Futurama (delirante), el borrador original del guión y un avance de la siguiente peli de Futurama.



LAS AVENTURAS DEL BARON MUNCHAUSEN

... según el genial Terry Gilliam

DVD BLU RAY Uno de los trabajos en la dirección más memorables del ex-Monthy Python. Con unas jovencísimas Uma Thurman y Sarah Polley en el reparto para ser descubiertas por los nostálgicos, llega esta adaptación en DVD y *Blu-ray Disc*, con una serie de extras que contentarán a los más exigentes en su versión en alta definición. Escenas eliminadas, *storyboards* y reportajes sobre una película que fue nominada a cuatro Oscar en 1989, y que hizo uso de los efectos especiales de la época con mucho acierto.

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Director **TERRY GILLIAM**
Con **JOHN NEVILLE**,
Audios **CASTELLANO, INGLÉS (5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye **SONY PICTURES**
11,95 € (DVD)
24,95 € (Blu-ray)

BEE MOVIE

Director: **STEVE HICKNER Y SIMON J. SMITH**
Reparto: **PELÍCULA DE ANIMACIÓN**
Audios **ESPAÑOL, CATALÁN E INGLÉS EN 5.1**
Subtítulos: **ESPAÑOL, CATALÁN E INGLÉS**
Distribuidora **PARAMOUNT**
20 € (DVD)

Un fascinante mundo en amarillo y negro

DVD Si no pudiste disfrutar de la versión original de esta gran película de animación cuando se estrenó en cine, ahora es la ocasión. Cambiando a Arturo Valls por Jerry Seinfeld en el papel de Barry, comprenderás el agudo juego de palabras de «Be Bee» y alguna suspicacia más que completa un argumento lleno a rabiar de guiños. Excelente cantidad de extras con escenas perdidas, entre otros. S.J.

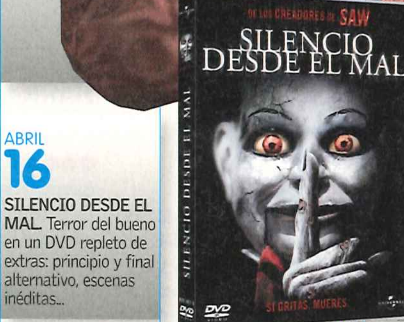
PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●●●●



Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda







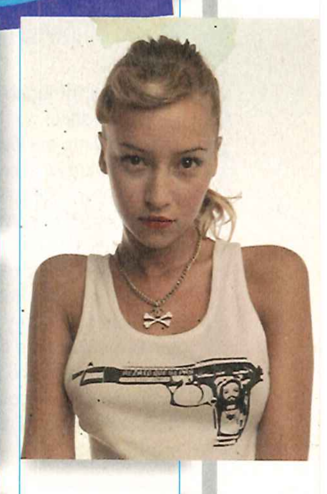
ABRIL **16**

SILENCIO DESDE EL MAL. Terror del bueno en un DVD repleto de extras: principio y final alternativo, escenas inéditas...



ABRIL **19**

FESTIVAL CULTURA POP. Exposiciones, mercadillos, actuaciones... Hasta el 20 de abril en Madrid (Parque Paraíso).



ABRIL **23**

GRANDES JUEGOS. Hazte ya con UEFA EURO 2008 y Time Crisis 4 (estará disponible también con pistola).

ABRIL 24

ABRIL **25**

SARA DA PIN UP. La rapera más cool del momento actúa en el Free Club Coliseum de Alcalá de Henares.

ABRIL 26

ABRIL **29**

GTA IV. El terror de las nenas, Niko, protagoniza la esperada cuarta entrega.



MAYO 2

MAYO **3**

VIÑA ROCK. Amparanoia, Arianna Puello, Barón Rojo, Barricada y muchos más del 1 al 3 de mayo en Albacete.

MAYO 4



MAYO **9**

SPEED RACER. No te pierdas en cines la última peli dirigida por los hermanos Wachowski.

MAYO **14**

REC. Si fuiste de esos cagaos que no pudieron ir al cine a verla, ahora lo puedes hacer en casita con una edición especial llena de buenos extras.

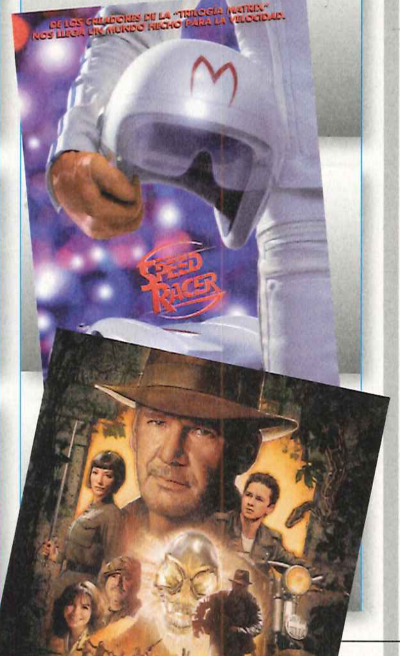
MAYO **16**

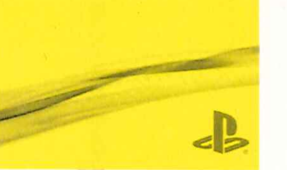
PLAY TV. Ve la tele en condiciones con el sintonizador TDT HD que Sony pone a la venta para PlayStation 3.

MAYO 21

MAYO **22**

INDIANA JONES. Más mayorcito, pero igual de aventurero. Harrison Ford regresa en El Reino De La Calavera De Cristal.





RINCÓN DEL JUGÓN: VIVENDI HA DESVELADO LA BANDA SONORA DEL VIDEOJUEGO «LA CONSPIRACIÓN BOURNE», QUE HA SIDO CREADA POR EL ARTISTA PAUL OAKENFOLD. SEGÚN LA COMPAÑÍA, LA BSO «OTORGARÁ UN DISTINGUIDO ESTILO MUSICAL AL JUEGO Y CONTARÁ CON OTRAS TÉCNICAS EMPLEADAS EN EL CINE E INSPIRADAS EN LAS PELIS DE BOURNE».



MIKE OLDFIELD
Music of the spheres

Explorador infatigable de las posibilidades de la electrónica (tanto analógica como digital) en el contexto del pop progresivo, el padre de *Tubular Bells* y sus múltiples secuelas sorprende ahora con una obra de carácter sinfónico (concebida para orquesta y coro), con la meditación y la búsqueda interior como temas principales y su inconfundible sello personal. Éxito seguro. / UNIVERSAL



GNARLS BARKLEY
The odd couple

¿*Hip-Hop*? ¿*Rock*? ¿*Pop*? ¿*Soul*? Si *St. Elsewhere*, el primer disco de la extraña pareja de Atlanta, rompía corsés estilísticos, ***The Odd Couple***, su explosiva continuación, dinamita todas las barreras habidas y por haber. Música mutante y multicolor, que combina *loops* callejeros, melodías *motown*, pellizcos *funkies* y músculo *soul*. Desde ya, uno de los discos del año. / DRO-ATLANTIC



DISCORDIA
Con el filo de la lengua

Herederos del furioso sonido y la actitud belicosa del *rock radikal* vasco de finales de los 80, los murcianos regresan con el acelerador pisado a fondo, sin pelos en la lengua y una vitamínica colección de canciones en clave de *punk rock* arrebatado y peleón, con estribillos incendiarios, sonido avasallador y estratégicos guiños al *folk*, al *Hip-Hop*... Incombustibles. / SONY BMG



DARK LAEME
Underprau

Siempre en ebullición, el panorama *Hip-Hop* nacional sigue sorprendiendo semana sí, semana también, con la aparición en escena de personajes tan inclasificables como este MC asturiano afincado en Madrid, que añade a sus afiladísimas rimas (escuchen *La Dama Blanca*) exóticos aromas de *reggae*, salsa e incluso *folk* asturiano, con categoría y distinción. Un verdadero hallazgo. / SANTO GRIAL P.



IVÁN FERREIRO
Mentiroso Mentiroso

Más *pop* y menos *rock* que en sus dos anteriores entregas, el ex de *Los Piratas* afianza su posición de privilegio en la escena nacional con un nuevo lanzamiento, difundido previamente a través de la web del autor para que todos sus *fans* puedan escucharlo antes de comprarlo. Turbulencias emocionales, atmósferas densas y ocasionales chispazos de electricidad para *indies* de corazón tierno. / WARNER



HUECCO

El inventor del Rumbatón regresa con más fuerza que nunca

Dos años después del viraje estilístico que supuso su debut en solitario, el madrileño Iván Sevillano, excantante de *Sugarless* y creador del *Rumbatón* (rumba + *reggaetón*), continúa con su asalto al mercado latino. En este segundo trabajo vuelve a mezclar, sin complejos ni inhibiciones, los guitarrazos del *rock* con el descaro de la rumba y los ritmos más calientes de la calle: samba, *reggae, Cha Cha Chá*, cumbia, cabaret... Textos comprometidos y tremendo nivel sonoro (cortesía de Thom Russo, productor de *System Of A Down, Audioslave, Maná, Juanes*...) en un disco que dará que hablar en ambos lados del Atlántico. Pisando fuerte...

HUECCO
Assalto
WARNER



TOP SINGLES

1. **REHAB.** AMY WINEHOUSE (Back to black / Universal)
2. **4 MINUTES.** MADONNA (Single / Warner)
3. **DON'T STOP THE MUSIC.** RIHANNA (Good girl gone bad / N/A)
4. **ERES TONTO.** EL CANTO DEL... (Personas / Sony & BMG)
5. **NO ONE.** ALICIA KEYS. (As I am / Sony & BMG)



ECDL | Personas
SONY & BMG
Es el más personal, con una autocrítica fuerte... Un desnudo integral con melodías igual de pegadizas que los demás discos, que gustará a sus incondicionales.

EL CANTO DEL LOCO

«Hay que pasar de pantalla, si no al final la soledad será tu compañera»

Los de *Star Wars* de **Lego** me fascinan, comenta Dani. Yo estoy deseando jugar ya al de Indiana Jones... dice David. ¡Uff! Pues yo me he quedado flipado con el de *Folkore*, añade Chema. Y Jandro en su mundo, pensativo, me pregunta, «oye, ¿has probado ya *Rock Band*? ¿Cómo es tocar la batería?» No pararon de hacerme preguntas sobre **PS3** y de los videojuegos que están por venir...

Ya que estamos hablando sobre juegos, ¿sabéis que hay uno que se titula *Persona*, como vuestro disco?

Dani: ¡ahí ¿Sí? Nuestro disco se titula *Personas* porque su temática trata sobre lo primario de los seres humanos y lo que nos hace ser personas.

¿El más tonto que hayáis conocido?

Dani: yo mismo, pero lo importante es darse cuenta de los errores que cometes y rectificar. Soy una persona insegura, con miedos... y no hay nada mejor para combatir las inseguridades que el amor.

¿La persona más importante en estos momentos?

Dani: cada uno aporta su granito de arena, aunque para mi la mujer es un valor muy importante en esta sociedad y creo que aún no se le da la importancia que se debería. La mujer es mucho más valiente, con una capacidad enorme de afrontar problemas, y es más autosuficiente que el hombre. Y, sin embargo, esta sociedad sigue siendo un mundo para hombres...

¿Esto se puede aplicar también al mundo de los videojuegos?

Chema: va cambiando poco a poco gracias a juegos como *SingStar*.

Dani: no es por meterme con los videojuegos, pero creo que la mujer pierde mucho menos el tiempo (risas).

Hay un tema en vuestro disco que se titula Peter Pan...

Dani: sí, hace referencia a que ha entrado la calma en nuestras vidas y puede ser que ese pequeño duendecillo esté más lejos que antes.

Chema: pero sin perderlo del todo, por que si no... ¡te conviertes en un carca!

Dani: hay que pasar de pantalla, de fase... porque si no la soledad al final será tu compañera.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Dani (voces), David (guitarra y voz), Chema (bajo), Jandro (batería).

CDETECA
A contracorriente (2002), Estados de ánimo (03), Zapatillas (05), Personas (08).

DE QUÉ VAN
Aforo completo en El Calderón, entradas agotadas para el concierto del próx. junio, nº1 en ventas... y siguen como siempre, aunque algo menos locos. Confiesan haber dejado que Peter Pan se aleje de sus vidas para pasar de fase.

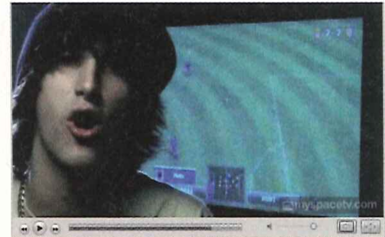
POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

PORTA
DE INTERNET A LOS ESCENARIOS

entrevista

«Tengo la Play, Final Fantasy es mi juego número 1, crecí viendo Bola de Dragón y presumo de tener la habitación más friki»

«Sí, pertenezco a una gran generación, a la generación de la Play, Internet, los móviles, los blogs... a una generación que pone a tu servicio toda la tecnología para que puedas mostrar tu arte». Y razones no le faltan para decir lo que dice, pues Porta es el ejemplo de lo que es capaz la red de redes: 5 millones de descargas y más de 1 millón de visitas en *MySpace*. **«Digo lo que pienso, cuento mi día a día, mis relaciones personales... me encanta Final Fantasy, amo Dragon Ball Z, me pierde jugar al PRO con mis colegas... Los videojuegos están muy presentes en mis canciones».** Tiene un tema titulado *Dragon Ball Rap* y sí, en más de una ocasión habla de su **Play**; pero como todo rapero, Porta busca la polémica a través de sus rimas. Las consecuencias: el Instituto de la Mujer se quejó de ciertos estribillos y **«de repente corrió el rumor de que había muerto, la gente se metía en messengers haciéndose pasar por mí, en Internet había más de 100 vídeos creados con mi canción...».** Sin embargo, esto gustó a las discográficas; sin salir en la tele y sin sonar en las radios, millones de personas sabían quién era Porta. **«Ni si quiera yo puedo explicar lo que ha sucedido... todo ha sido tan rápido y sencillo que a veces creo que mi disco y la serie de TV, emitido en MySpace, son producto de mi imaginación».** Un chaval con suerte que ha sabido explotar al máximo las nuevas tecnologías para promocionarse y, aunque en los foros sólo se habla de él (y no siempre bien), el fenómeno Porta sólo acaba de comenzar. Ahora llega el momento de la verdad, ¿conseguirá conquistar los medios convencionales o se quedará en el mundo de los internautas? Por lo menos, actitud para dar el salto no le falta...





Un rapero con serie de TV

Porta protagoniza la primera serie de TV de MySpace de la que, bajo el título «Porta en boca de tantos», semanalmente se publica un capítulo. En total son diez de cuatro minutos y en el primero «Yo soy Porta» se presenta. Textualmente dice «entro en mi mundo y enciendo la Play para relajarme un rato / me pongo el PRO en máxima dificultad y voy y empato / cambio el juego...». ¿Te suena de algo?

POR ANA MÁRQUEZ





Autores **MIKE SCHWARK, RON KAULFERSCH**
Editorial **EDICIONES B**
Páginas **192**
PVP **7,95 €**

cómic



Autor **GLEN COOK**
Editorial **LA FACTORÍA DE IDEAS**
Páginas **374**
PVP **15,95 €**

ELLA ES LA OSCURIDAD

La Compañía dando guerra

Del autor que comenzó a escribir en su relajado trabajo, en una planta de *General Motors*, *La Compañía Negra*. Se trata de una saga de fantasía oscura considerada por muchos una obra de culto, que se divide en varias series que cuentan la historia del grupo de mercenarios del título: soldados al servicio del mejor postor, pero con un pasado mítico y un destino poco terrenal... ***Ella Es La Oscuridad*** es el séptimo libro de la saga, dentro de la serie *Books Of The Glittering Stone*, cuyo cronista es Murgen, el portaestandarte de la Compañía con poderes para viajar en el espacio-tiempo. Intrigas políticas, magia oscura y épica militar.



TOP LIBROS BIOGRAFÍAS MUSICALES

1. **THE HEROIN DIARIES** – Nikki Sixx
2. **CLAPTON: AUTOBIOGRAFÍA** – Eric Clapton
3. **SLASH** – Slash
4. **SERGE GAINSBOURG** – Sylvie Simmons
5. **SOY TODO LO QUE ME PASA** – Fito Cabrales



TOP CÓMICS MANGA Y HORROR

1. **DRAGON HEAD** – Minetaro Mochizuki
2. **LA SONRISA DEL VAMPIRO** – Suehiro Maruo
3. **EL NIÑO GUSANO** – Hideshi Hino
4. **UZUMAKI** – Junji Ito
5. **MIDORI** – Suehiro Maruo

figuras

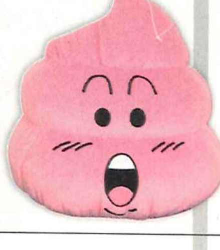
DR. SLUMP: UNCHI-KUN

Caquitas de peluche

Fabricante **BANPRESTO**
Dimensiones **30 CM.**
PVP **25-27 €**

Eso es lo que viene significando «unchi-kun»: «la caca». ¿Que por qué nos ponemos escatológicos? Venga, ¿quién no recuerda aquellas simpáticas caquitas de color rosa y sospechoso parecido con crema de helado de la serie Dr. Slump? Ésas que la inolvidable Arale siempre pinchaba en un palito... Ríete tú de la subversión de *Pink Flamingos*... El caso es que ahora podemos tener una en nuestra casa, ahí en un rincón del saloncito y a tamaños realmente absurdos. Hay varios modelos, desde la caca de 30 cms. y cara de sorpresa, a algunas más pequeñitas ya trinchadas en su correspondiente palo de peluche (algo más baratas), pasando por la que incorpora su propia gorra, como imitando a Arale-Chan. Nosotros nos quedamos sin ninguna duda con la grande, tamaño cojín. Cojín-caca. ¡Ojo!





cómic

VAN VON HUNTER

Fantasía heroica descacharrante en un manga de factura americana

POR **STAN BY**

El manga ha vivido en los últimos años una auténtica explosión en EE.UU., similar a la que sufrió aquí hace ya tiempo. La diferencia es que allí sí se ha creado una cantera de autores autóctonos que escriben, dibujan y llegan a editar sus tebeos en formato manga (cosa que en Europa aún sigue siendo difícil y casi minoritario). Una de las editoriales punteras en publicaciones japonesas y de inspiración nipona es *Tokyopop*, parte de cuyo catálogo llega a España de la mano del sello **Dragon Comics** de **Ediciones B**. Un buen ejemplo es este primer tomo de ***Van Von Hunter***, pues se trata de una serie de fantasía heroica cargada hasta los topes de un humor absurdo y autoreferencial que pretende reírse de los propios códigos del género a un ritmo vertiginoso, casi de a chiste cada dos viñetas. Está realizado por Mike Schwark y Ron Kaulfersch, y cuenta (con un evidente enfoque paródico) la historia de Dikay, una tierra infestada por el mal, y el mítico Van Von Hunter que, acompañado de su una amiga sin nombre, lucha contra... bueno, contra cosas malas.



PONTE A RAYA

Nada de estampados ni tattoos, lo que se lleva esta temporada son las rayas. Toma nota de cómo se llevan.

1
Tirantes elásticos rojos y blancos, de Converse. **40 €**

2
Polo multicolor de algodón, de Quiksilver. **58 €**

3
Gorra con visera en color verde militar, de Goorin Bros. **39 €**

4
Reloj con correa desmontable de dos piezas, de Adidas Originals. **100 €**

NUESTRO PREFERIDO

PASOS RAYADOS

Deportivo, elegante y moderno

¿Cómo modernizar unos sneakers clásicos de color negro? Enzo Tesoti te da la solución añadiendo múltiples rayas de colores alegres en los laterales. Estos en especial, con cordones, mezclan el cuero liso con texturas de distintas tonalidades. Su precio es de 75 €.

POR ANA MÁRQUEZ

Deportivo con una línea rabiosamente impactante.

Se parece mucho al 8C.

Alfa MiTo

ALFA ROMEO MI. TO, ESENCIA DEPORTIVA

El hermano pequeño del modelo 8C Competizione

La marca italiana no está dispuesta a renunciar a su leyenda deportiva y cada día está diseñando automóviles más atractivos y con mayor carácter deportivo. El modelo que aparece en estas páginas llegará al mercado español a primeros de otoño y tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los más deseados de su categoría. En **Alfa Romeo** no han regateado esfuerzos ni en el diseño ni en los dispositivos de seguridad, así como en otros aspectos mecánicos. Llevará el sistema «Alfa DNA», que actúa sobre el motor, los frenos, la suspensión, la dirección y la transmisión, cambiando el comportamiento según dónde se vaya a utilizar: «Dynamic», para una conducción deportiva; «Normal» para manejarlo con tranquilidad; y «All Weather» para conseguir la máxima seguridad cuando el asfalto está resbaladizo. De este modo, la seguridad del **Mi. To** está garantizada, ya que además va equipado con un control de estabilidad y otros dos nuevos ingenios técnicos como el TTC (*Traction Torque Control*) y el DST (*Dynamic Steering Torque*) que influyen de forma muy directa en el mejor comportamiento dinámico.

Como simple curiosidad, cabe destacar que para llegar al nombre definitivo de **Mi. To** intervinieron más de 32.000 personas, las cuales aportaron unos 5.000 nombres diferentes.



Diseño. El Mi. To es algo así como el hermano pequeño del 8C. Su frontal es casi idéntico por el diseño triangular de la calandra y por la forma de los grupos ópticos. La forma de las ventanillas también lo delata... Su tamaño es bastante recogido, pues tiene una longitud de 4,06 metros, una anchura de 1,72 y una altura de 1,44 metros.

En principio montará dos motores diésel con potencias entre los 90 y 155 caballos de potencia y dos de gasolina de 95 y 155 CV. Más tarde contará con versiones más potentes. Los motores estarán asociados a cambios manuales de 5 y 6 velocidades, a manuales pilotados y a transmisiones automáticas.

SU RIVAL

Seat Sport-coupé Bocanegra

Si el **Alfa Romeo** presenta una línea agresiva, el **Seat** le va a la zaga. Los enormes neumáticos 235/35 montados en llantas de 19 pulgadas y los anchos pasos de rueda, así como el original frontal lo convierten en un deportivo puro y duro. Y es que hereda las fiables y potentes mecánicas del grupo **Volkswagen.** Estará disponible con cambio manual o automático DSG con levas en el volante para manejarlo con mayor soltura y rapidez. Medirá 4 metros de largo, un poco más que el modelo actual.

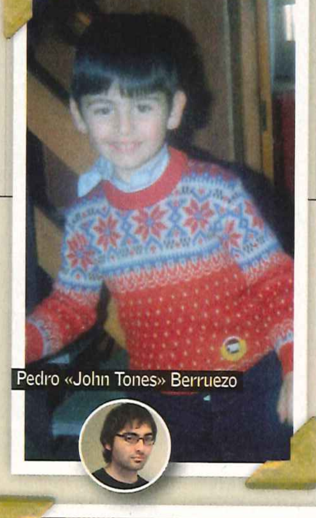


POR MOTOR ZETA

despedida y CIERRE


Ana «Anna» Márquez


Lázaro «Doc» Fernández


Pedro «John Tones» Berruezo

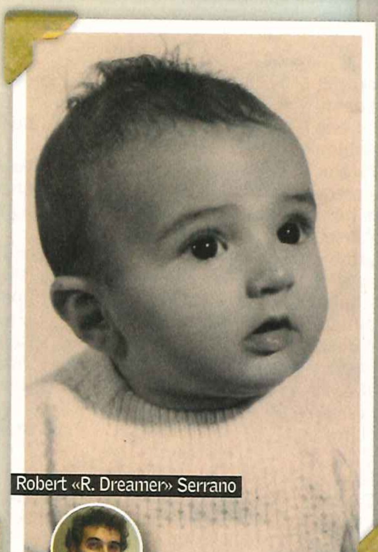

Francisco «Curro» Caballero


Bruno «Nemesis» Sol


Diego «Marinero» Areso


Marcos «The Elf» García


Javi «De Lúcar» Bautista


Robert «R. Dreamer» Serrano


José Luis López Ibáñez

¡Jóvenes, éramos tan jóvenes!

Últimamente nos gusta sufrir con el pasado. Que si juegos retro, que si reuniones de antiguos alumnos... Para que veáis que también hemos sido pequeñitos, unos más que otros, y que antes éramos más guapos, sobre todo algunos, aquí está nuestro álbum de fotos añejas.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO DEVIL MAY CRY 4

Ganadores de 1 Edición Especial:
Abdelhak Zoubaa (BARCELONA)
Antonio Alcalde Quesada (GERONA)
David Camprubí Díaz (BARCELONA)
Luis Portillo Carmona (SEVILLA)
Juan M. Hidalgo Jiménez (SEVILLA)
Patricia Fuentes Sáez (MÁLAGA)
Mario A. Gutiérrez Arnáu (MADRID)
Eduardo Piquero Amo (BURGOS)
Bo Lin (BARCELONA)
Gabriel Ciro Gonzalo (ALICANTE)

Ganadores de 1 Devil May Cry 4:
Juan M. Tirez Muela (MADRID)
Adolfo Bueno Serrano (BARCELONA)
Markel Zuazua Álvarez (VIZCAYA)
Jesús Mª. Ludeña Ortiz (GUADALAJARA)
Roberto Gorgojo Merino (MADRID)
Pera Joan Caminero Ferrero (VALENCIA)
Antonio Gómez Ocaña (GUADALAJARA)
Oscar Bermúdez Solórzano (LEÓN)
Jacinto Martínez Serrano (MADRID)
Rafael Lietor Rosales (JAÉN)
Cristian Granado Primoceri (TARRAGONA)
Alejandro Herrera Cremades (ALICANTE)
Damiel Llongueras Granado (BARCELONA)
David Llamas Bueno (SEVILLA)
Cristian Sanz Torre (BARCELONA)
Borja Perea Garrido (MADRID)
Antonio Latorre Gil (MADRID)
Juan M. Benítez Jiménez (MÁLAGA)
Raúl Jiménez Morón (BARCELONA)
Juan M. Baulenas Araiz (BARCELONA)

CONCURSO S.M.T. PERSONA 3

Raúl Goldberg (NAVARRA)
Iván García Baturán (MADRID)
Eric Albiol Gutiérrez (MADRID)
Francisco Guijarro Hidalga (CIUDAD REAL)
José L. Hernández Martínez (MURCIA)
David Hernando López (VIZCAYA)
Sven Patrick Pagel (MÁLAGA)
Christian Beltrán De Sousa (VIZCAYA)
Asier Colino López (VIZCAYA)
Daniel Berrio Rodríguez (BARCELONA)
Sergio Gómez Martínez (BARCELONA)
Eduardo Arenas Toboso (ALBACETE)
Francisco Samón Roig (ALMERÍA)
Iván Macías Gos (LLEIDA)
Víctor Valle Berbel (VALLADOLID)
Mª Carmen Rull Escribá (VALENCIA)
Ezequiel Rodríguez Adamo (A CORUÑA)
Arturo Fresquet Soto (BARCELONA)
Isaac Ferrés Melendres (BARCELONA)
Luana Lloret Coso (BARCELONA)

CONCURSO NBA 08

Ganadores de juego + zapatillas:
José A. Aragües Carceller (ZARAGOZA)
José Castelló Llopis (VALENCIA)
Joana Casellas Rodríguez (BARCELONA)
Mark Ferrer Domínguez (BARCELONA)
Xavier Elvira Fernández (BARCELONA)

Ganadores de 1 juego:
Vanesa Gumilla Lozano (VALENCIA)
Juanjo Iturralde Esteban (NAVARRA)
José M. Gavira Arnaiz (CANTABRIA)
Santiago Jiménez de la Falla (SEGOVIA)
Julio E. Santiago Fernández (VIZCAYA)
Rafael Albájez Vargas (ALICANTE)
José I. López De Ancos (GRANADA)

OléMovil.com

TOP MÚSICA

1.	15297	Rodolfo Chikilicuatre	Chiki Chiki
2.	11297	Estopa	Cuando amanece
3.	29517	Nelly Furtado	Say it right
4.	16736	El canto del Loco	Eres tonto
5.	16328	Madonna	4 Minutes
6.	14573	Amy Winehouse	Rehab
7.	15068	Ian Oliver feat Shantel	Bucovina
8.	30760	Chambao	Papeles mojados
9.	31993	Rihanna	Don´t stop the music
10.	10890	El barrio	Pa Madrid
11.	16388	Jesse y Joy	Esto es lo que soy(BSO las tontas...)
12.	16418	Bob Sinclar	Together
13.	31589	Melocos con Natalia	Cuando Me Vaya
14.	10706	Angy	Sola en el silencio(BSO física o química)
15.	31137	Kylie Minogue	In my arms

SIN ALTAS NI SUSCRIPCIONES

música

CINE/TV

3680 Eye of the tiger (Rocky III)
2340 El ultimo mohicano
3679 El Padrino
17644 Amor gitano (El Zorro)
9908 Yo soy la Juani
2339 Imperial March (Star Wars)
6368 El exorcista
4849 Ghost
3677 Gladiator
9100 Pulp Fiction
4887 Fraggle Rock
29604 La Misión
9806 Memorias de Africa
3678 Mision imposible
2335 The Benny Hill Show
1550 Chasing cars (A.De Grey)
29589 Dirty Dancing
10709 Mortadelo y Filemón
2343 Grease
13567 How to save (A.De Grey)
29599 4 bodas y un funeral
29603 La historia interminable
28523 Mentías (Arrayán)

CERTIFICADO ORIGINAL PROMUSICAE

HIMNOS

4474 H.O.Del.Cent. Del Sevilla F.C.
8912 Youll Never (Liverpool)
7310 H.Real Madrid Hala Madrid!
28510 Himno nacional de España
25184 Vamos Getafe! (Azules)
7311 Himno Atletico de Madrid
7300 Himno Champions league
0654 H.O.Del Cent.Del Betis
12340 Himne del Barca
78862 Sevilla - Hasta la muerte
79089 Rianxeira
79094 Atleti, Atletico de Madrid
30687 Himno Barça
30762 Himno del Valencia
9670 Alcohol
79098 Athletic, Athletic, Athletic!
79077 Real Sociedad!
78854 R. Madrid - Fieles y leales
78849 Barça - Forza Barça
79097 athleeeeeeeeetic!
78855 R. Madrid - Ya estamos todos
79085 Espanyol te quiero
79078 Racing, Racing, Racing!

ESPECIAL 80´s

3694 Every breath you take
32851 Boys Dont Cry
2606 Strangelove
8847 Blue Monday
13164 I was made for loving you
17689 True
10615 Don´t you forget about me
6747 Billie Jean
17562 Simply the best
4233 Tainted love
6160 Take on me
2741 Karma Chameleon
5382 Love Will Tear Us Apart
2631 Baggy trousers
2630 Suburbia
2626 Enola gay
32386 Jump
17720 Girls just wanna have fun
7555 Sweet dreams
17618 Rock Lobster
2734 Rebel Yell
3495 Wild boys
17563 Vienna

SUPERVENTAS

10918	Belanova	Baila mi corazón
16250	La Casa Azul	La Revolución sexual
65453	Alicia Keys	No one
N 26113	Belinda	Bella traición
6758	Michael Jackson	Thriller
1488	La Quinta Estación	Sueños rotos
33672	Sergio Dalma	A buena hora
34584	Monjes Budistas	Open up your arms
17576	Conchita	Nada que perder
28362	Juanes	Me enamora
27694	Pereza	Estrella polar
11256	REM	Supernatural Superserious
25017	Rihanna	Umbrella
26126	Fernando Castro	África
26122	Fito y Fitipaldis	Acabo de llegar
31218	Merche	Cal y arena
31515	David Bustamante	Cobarde
28672	Nek y El Sueño De Morfeo	Para ti sería
33442	Fondo Flamenco	Sueño Verdiblanco
32132	Porta	En Boca de Tantos
30620	Juanes	Gotas de agua dulce
29884	Eros y Ricky	No estamos solos
N 16656	Huecco	Reina de los angelotes

CLÁSICOS

3700	Nirvana	Smells like teen spirit
6701	ACDC	Highway to hell
4901	Roy Orbison	BSO Pretty woman
13748	Boney M	Daddy cool
7548	Guns N Roses	Sweet child of mine
2590	Sex Pistols	Anarchy In The UK
0962	Frank Sinatra	Fly me to the moon
5447	John Lennon	Imagine
7559	Europe	The final countdown
2180	Mike Oldfield	Moonlight shadow
29733	Bruce Springsteen	Dancing In The Dark
5430	REM	Losing My Religion
5206	Bob Marley	Could you be loved
9574	Robert Palmer	Simply Irresistible
2726	Queen	Bohemian rhapsody
9054	Oasis	Wonderwall
31227	Led Zeppelin	Stairway to heaven
5321	Nirvana	Come as you are
17835	The Rolling Stones	Start me up
8747	David Bowie	Heroes (Single Version)
9129	Pink Floyd	Another brick in the wall
2248	The Beach Boys	Surfin USA
17846	Iron Maiden	The number of the beast

ayuda

Envía **GUAY** Código MÚSICA O SONIDO REAL Al **5888**

Ej: Envía GUAY 16736 al 5888 para recibir ERES TONTO cantada por EL CANTO DEL LOCO o envía GUAY REY al 5888 y escucharás ... Y por qué no te callas?

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAERMVBM/513/09/9019

sonidos reales

REY	Por que no te callas...?
CAMERACAFE	Bernardo Camera Cafe Mari Carmen
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
SHINCHAN	Risa de Shinchan
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
INFIERNO	Thriller, la carcajada...
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
INFIERNO	Thriller, la carcajada...
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
NODO	Igual que en los cine de antes
FFGOMEZ	¡A la mierda!
TELEFONO	Sonará como el tlf de tu abuela
SUPLICO	Por favor, que alguién me coja...
ELCAUDILLO	España es una nación grande...
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...
CINTURON	Ponte el cinturón
GOLLUM	El teléfono es mi tesoro
TARZAN	El grito de Tarzán igual que en la peli...
PADRINO	Se creeran que eres de la Mafia
MOTOR	Arranque de una harley davidson
COLEGIALAS	Está sonando mi teléfonoooo...
GALLINA	Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
MACARRA	¡Coge el teléfono de una puñetera vez!
FRENAZO	Sorpenderá a todos los que te rodean
MARTESY13	Encarna de noche...
TIKITAKA	Tikitaka, tikitaka...
GITANO	Ja payo, llevo lo malacatone
POLICIA	Tendrás el sonido de una sirena
R2D2	¿Recuerdas como hablaba R2D2?
ZETAPE	Buenas noches ZP
NUEVO	¡¡¡Tienes un mensaje nuevoOOOOOO!!!
LUISMA	Como el Luisma no se entera

GUITAR ROCK TOUR

Toca la guitarra en tu móvil

Envia CLIK 3169 al 5888

CANCIONES COMPLETAS

fulltracks

15311	Rodolfo Chikilicuatre	Chicki chiki
11255	Estopa	Cuando amanece
16754	La Casa Azul	La Revolución sexual
15128	Ian Oliver feat Shantel	Bucovina
31319	Chambao	Papeles mojados
28649	Alex Gaudino	Destination Calabria
13447	El barrio	Mal de amores
16417	Bob Sinclar	Together
16231	M. con la quinta estación	Cuando me vaya
11825	Angy	Sola en el silencio
31456	Alicia Keys	No one
29748	La Quinta estacion	Sueños rotos
11980	Pereza	Estrella Polar
31286	Fernando Castro	Africa
10979	Fito y Fitipaldis	Acabo de llegar
33303	Leona Lewis	Bleeding love
10987	Nek y El Sueño De Morfeo	Para ti sería
11652	Eros y Ricky Martin	No estamos solos
10993	El barrio	Pa Madrid
1334	Medina Azahara	Necesito respirar
31288	Malú	No voy a cambiar
29747	Ricky Martin	Tu Recuerdo
31282	ACDC	Highway to hell
10992	Miguel Bosé y Bimba Bosé	Como un lobo
31285	Cine y televisión	Eye of the tiger (Rocky III)
29756	A. Fernandez	Amor gitano (El Zorro)
33443	Fondo flamenco	Sueño verdiblanco
31287	Il Divo	Regresa a mi
31282	ACDC	Highway to hell
31810	Serrat y Sabina	19 dias y 500 noches

ayuda

Envía **COM** Código CANCIÓN Al **5888**

Ej: Envía COM 33303 al 5888 para tener la canción completa de Leona Lewis en tu móvil

MOVIL METRO

Elige el plano de tu ciudad para tu movil

TU GUÍA DEL METRO

MOVIL METRO BARCELONA — Envia CLIK BARCELONA AL 5888

MOVIL METRO VALENCIA — Envia CLIK VALENCIA AL 5888

MOVIL METRO MADRID — Envia CLIK MADRID AL 5888

MOVIL METRO SEVILLA — Envia CLIK SEVILLA AL 5888

MOVIL METRO BILBAO — Envia CLIK BILBAO AL 5888

ayuda Ej: Envía CLIK BARCELONA al 5888 y tendras la guía del metro en tu movil